Vol.103

キミの知らない『VIII』がここに！ 電撃だからできる、徹底やり込みチェック!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年4月9日発行（隔週金曜日発行） 第5巻第10号通巻99号

電撃 PlayStation プレイステーション

1999 4/9

定価 490YEN

発売直前総力チェック!!

サガ フロンティアII

歴史の荒波を泳ぎきるためのポイントを詳解!!

春の新作情報満開!!

ドラゴンクエストVII
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ペルソナ2～罪～
アークザラッドIII
私立ジャスティス学園 熱血青春日記2
To Heart
東京魔人學園朧綺譚
スーパーロボット大戦 コンプリートボックス

見逃し注意！ G.F.、レアイベント……全ストーリー徹底やり込みチェック!!

徹底攻略 ファイナルファンタジーVIII

SILENT HILL／ファイナルファンタジー コレクション
モンスターファーム2／ウンジャマ・ラミー

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

T1124482040497

©Media Works 1999　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24482-4/9

電撃PlayStation Vol.103
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年4月9日発行（隔週金曜日発行）第5巻第10号通巻99号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円　本体467円

PlayStation Vol.103
発売：角川書店

Vol.103 キミの知らない『VIII』がここに！ 電撃だからできる、徹底やり込みチェック!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年4月9日発行（隔週金曜日発行）第5巻第10号通巻99号

電撃 PlayStation

プレイステーション

1999 4/9

定価 490YEN

発売直前 総力チェック!!

サガ フロンティアII

歴史の荒波を泳ぎきるためのポイントを詳解!!

春の新作情報満開!!

ドラゴンクエストVII
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ペルソナ2～罪～
アークザラッドIII
私立ジャスティス学園 熱血青春日記2
To Heart
東京魔人學園朧綺譚
スーパーロボット大戦コンプリートボックス

徹底攻略

見逃し注意！ G.F.、レアイベント……全ストーリー徹底やり込みチェック!!

ファイナルファンタジーVIII

SILENT HILL／ファイナルファンタジー コレクション
モンスターファーム2／ウンジャマ・ラミー

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

発行：メディアワークス

PlayStation
せんぱい！
思い出にボタンを
押させて下さい。
リズミカルに。
プレイ！PlayStation '99
第21回
プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00〜17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
SCPH-7500
PlayStation
標準価格 15,000円（税抜）
PocketStation
ホワイト：SCPH-4000、クリスタル：SCPH-4000C
標準価格 3,000円（税抜）
絶賛発売中!!
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。●商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
今月のタコゲー
タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事どすえ。
小犬の動きがカワイイ！友達のデータと合わせて赤ちゃんも。
ポケットステーション対応
家にポチがやってきた ~in my pocket~
育成シミュレーション
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
コナミ（株）
自分オリジナルの馬に乗って、栄光の勝利をめざせ。
ポケットステーション対応
ギャロップレーサー3
ジョッキーレーシングゲーム
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
テクモ（株）
陸、海、空の戦力を駆使して、世界の平和を取り戻せ。
グローバルフォース 新・戦闘国家
シミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
こんどはロックだ！新キャラいっぱいで2人プレイも可能。
ウンジャマ・ラミー
リズムアクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント
人気のチョコボキャラ達でレースができる。燃えるぞ。
チョコボ レーシング ~幻界へのロード~
レース
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）スクウェア
新路線ぞくぞく。秋田新幹線「こまち」も運転できる！
電車でGO! 2
電車運転ゲーム
初回限定プレミアムパック：標準価格9,800円（税抜）
通常盤：標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）タイトー
©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©TECMO,LTD.1999 ©1999 Sony Computer Entertainment Inc. ©1999スクウェア ©TAITO CORP.1996,1998 ©1998／1999 CHUN SOFT

今月のテーマ

ご卒業、ご就職のお祝いにも。リズムアクションゲーム「ウンジャマ・ラミー」。

林「わたし、普通の女の子を卒業します！」
―いきなり何ですか？ 卒業の前に普通の女の子になってください。
林「えー。この春、みなさまの多大なるご声援に動かされまして、デビューすることと相成り・・・」
―訳すと、「冬の間、動かなかったからデブーになったとみんなに言われた」ってこと。
林「思えば、わたしも高校を卒業してから2年。いろいろなことがありました」
―ありました。もう30年と11ヵ月くらいたった気持ちです。
林「ひとりさみしい朝を迎えたり、熱いビートで男心を狂わせたり」
―訳すと、「会議で寝て起きたら誰もいなかったり、熱い貧乏ゆすりで佐伯さんの『ウンジャマ・ラミー』を邪魔したり」
林「あのへたくそは、リズム感がないから邪魔しなくてもへただもんね。ぷー」
―あら、自分の世界から戻ってきたのですか？
林「はい。毎朝の習慣なんで」
―『ウンジャマ・ラミー』にはイージーモードもあって、ボタンひとつだけでプレイができるようになったんですよね。だから今度は誰でも、
林「そう、あの佐伯でさえも」
―最終面までいけるようになりました。きわめたい人には更に深く長く遊べるし、音楽もグーンとグレードアップして、もうノリノリ！ そして、なにより主人公のラミーちゃんがかわいい。
林「わたしもラミーちゃん好きです。おいしくて。札幌に行って以来、ジンギスカンファンなの。ラム肉って、独特の匂いがあるけど」
―ラミーちゃんになんてことを！
林「独特の匂いといえば、SCE宣伝担当のスガイ。体臭がきつくて、ラミーちゃんのデザイナー、ロドニーから動物用シャンプーをプレゼントされたとか」
―そうそう。プレゼントされたといえば、林さんがいま一番燃えているというソフト『ライジング・ザン』のウエップシステムさんから、「スーパーウルトラセクシィ林」の称号をもらったらしいじゃないですか。
林「いらねーよ。あら、ハニーったらはしたない言葉を。いやだわっ。でも、このソフトは超おもしろい。でも説明しづらい。いやだわっ」
―してください。
林「なんか和風の西部劇で、外人が鉄砲と刀もってて、スーパーウルトラセクシィとかなんとかいってて、ザンザーンで、トドメファイナルなの。ブ企で大ブレイク中。終わり」
―ちゃんと説明しろー広報のへこきヤロー。
林「ぷー」
―…とにかく、今月はほかにもいっぱいおもしろいソフトが出てきますね。
林「そうそう。たとえば、お父さんも大興奮したシリーズ第2弾、タイトーさんの『電車でGO！2』。ゲーセンからの完全移植に加えて、PSオリジナル路線も。なんと今度は秋田新幹線「こまち」も運転できる。チンチーン」
―新幹線はチンチーンといいません。
林「わたしの言ってるのは電車の音じゃなくて、またの間に・・・」
―説明しなくていいです。
林「あと、ハニワ広告でお馴染みの『火魅子伝～恋解～』。これもイケてる。戦略で古代日本を統一する。ハニーもおなかすくと、戦略で人の机の中をあさったりする」
―それは戦略じゃないです。火魅子伝は、パッと見、軽いノリだけど、実は奥が深いんですよね。
林「そして、チュンソフトさんの『弟切草 蘇生篇』。リアルな廊下の軋みやドアを開ける音、マルチエンディングのストーリーがヤバイ。これは恐い便器に携帯落とすくらい恐い。キャー、ガブッ！」
―いてっ！かみつくな！
林「春のプレイステーションは新作ゾクゾクで、ハニーも食いつく勢い！」
―なんのこっちゃ。

軋む廊下の音や、
怪奇な描写がとにかく恐い。

弟切草 蘇生篇
サウンドノベル
標準価格4,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)チュンソフト

銃と刀で、君は
スーパーウルトラセクシィヒーローとなれ！

RISING ZAN
～THE SAMURAI GUNMAN～
痛快ヒーローアクション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
(株)ウェップシステム

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
バスランディングを120%楽しむ、プレイステーション初、
釣りゲー専用コントローラ「つりコン」(別売)。
ふって
「つりコン」振って、狙ったポイントに正確にキャスティング。
ふるえて
獲物がヒットすると、「つりコン」がブルブル震えます。
あわせて
タイミングを逃さず、「つりコン」をしゃくり上げて合わせよう。
巻き上げる
ラインブレイクに注意しながらリールを巻きとり、遂にランディング。
お待たせしました!
好評発売中
品切れのためご迷惑をおかけしました。
つりコン
釣りゲーム専用コントローラ
つりコン
標準価格¥5,980(税抜)
"つりコン"は株式会社アスキーの商標です。

PlayStation
フィ〜ッシュ！
振って、震えて、巻き上げる。
釣りゲー専用コントローラ「つりコン」(別売)で、
ランカーサイズを釣り上げろ！
超リアルだから、超たのしい。
これが、
究極のバスフィッシングゲーム。
「バスランディング」は、バスフィッシングの魅力のすべてが楽しめる本格釣りゲーム。バスの生態はもちろん、天候、気温、水温などの環境がリアルにシミュレートされた湖を、バスボートで自由に移動し、150種類以上のタックルを駆使してバスをゲット。さらに別売の専用コントローラで、キャストやヒット、ファイトを体感すれば、バス釣り気分は絶好調。まさに腕がスカッとする、バス釣りゲームの決定版だ。
大ヒット
好評発売中
プレイステーション用ソフト
バスランディング
標準価格¥6,800(税抜)
DUAL SHOCK 対応
BASS LANDING
ASCII
©1999 ASCII Corp.
●150種類以上のタックルを自在に駆使
TACKLE BOX
Tackle 1
Setting
Exit
●超リアルにバスフィッシングをシミュレート
DRAG 4
Jighead
オーバーヘッドキャスト
●バトルを完全再現。驚きの美麗リプレイ
Replay
http://www.ascii.co.jp/et/
ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

このシナリオを知らずして
勇者王伝説は語れない
PlayStation
オリジナルゲームアニメーション
ファン待望のOGA化!
ファイナルフュージョン承認!!
レア映像もいっぱいだ!!
マモルの身に一体何が!?
ミニゲームがストーリーモードの鍵を握る!
ゆうしゃおう
勇者王
ガオガイガー
BLOCKADED NUMBERS
4月ON SALE!
¥6,800(税別)
アドベンチャーゲーム
勇者シリーズ10周年メモリアルキャンペーン
最強タッグフォトスタンドプレゼント!
このセル画がフォトスタンドに!
「勇者王ガオガイガーBLOCKADED NUMBERS」と現在発売中のタカラのプレイステーション用ソフト「新世代ロボット戦記ブレイブサーガ」についている応募券2つを官製はがきに貼り、お名前、年齢、住所、電話番号、ガオガイガー、ブレイブサーガに対する熱き想いをお書き添えのうえ、下記までお送りください。抽選で100名様に左のイラストがデザインされた、「最強タッグフォトスタンド(シリアルナンバー入り)」をプレゼントするぞ!
●応募締切
1999年5月31日(当日消印有効)
●お送り先
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
(株)タカラCS事業部 「勇者シリーズ10周年記念キャンペーン」係
NOW ON SALE!
新世代ロボット戦記
BRAVE SAGA
●シミュレーションRPG●¥6,800(税別)
©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO.,LTD.1998
一あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO., LTD. 1999
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www. takaratoys. co.jp
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation
Vol.103
Apr.9,1999

GAME INDEX

あ
- 愛蔵版 封神演義 ……207
- アークザラッドⅢ ……124
- I.Q FINAL ……138
- 一撃 鋼の人 ……218
- ヴァンピール 吸血鬼伝説 ……104
- 宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル ……147
- ウンジャマ・ラミー ……102
- ABE '99(エイブ'99) ……219
- A列車で行こうZ めざせ!大陸横断 ……215
- エラン ……141・226
- おみせde店主 ……214
- オメガブースト ……182

か
- ガイアマスター(仮) ……202
- 輝く季節へ ……141・212
- キャプテン・ラヴ ……148
- クイズキャラおけドン! 東映特撮ヒーローPART1 ……218
- グランディア ……128
- ゲッターロボ大決戦! ……211

さ
- サイバーオーグ ……198
- SILENT HILL ……84
- サガ フロンティアⅡ ……58・140
- サルゲッチュ ……204
- シーバス1-2-3 DESTINY! 運命を変える者! ……216
- 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2 ……194
- 新時代劇アクション 羅刹の剣 ……207
- スーパーロボット大戦コンプリートボックス ……14
- ストリートスクーターズ ……18
- スパイロ・ザ・ドラゴン ……104・141
- 聖剣伝説 LEGEND OF MANA ……114

た
- ダンスダンスレボリューション ……200
- チョコボ レーシング～幻界へのロード～ ……96
- テイルズ オブ ファンタジア ……154
- テストドライブ5 ……217
- テストドライブ オフ・ロード2 ……217
- トゥームレイダー3 ……149
- 東京魔人學園朧綺譚 ……186
- To Heart ……82
- トゥルーラブストーリー2 ……152
- ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～ ……141・188
- どこでもいっしょ ……139
- ドラゴンクエストⅦ ……8
- トロンにコブン ……190

は
- ファイナルファンタジーⅧ ……22
- ファイナルファンタジー コレクション ……92
- FISHING FREAKS BassRise ……141
- PAQA(パカ) ……139
- プラネットライカ ……192
- プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール ……218
- ペルソナ2 罪 ……120
- ポケットムームー ……138

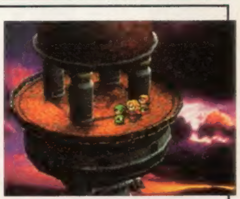
ま
- マクロスVF-X2 ……213
- マリア2 受胎告知の謎 ……208
- マリオネットカンパニー ……210
- ミスティックドラグーン ……218
- ミリオンクラシック ……108
- メルティランサー THE 3rd PLANET ……196
- モンスターファーム2 ……100

ら
- LOVE²トロッコ ……18
- -立体忍者活劇-天誅 忍凱旋 ……153
- ルナ2 エターナルブルー ……209
- LUNATIC DAWN Ⅲ ……139
- ルングルング ～ドロシーの大冒険～ ……18
- Racing Legoon(レーシング ラグーン) ……126

わ
- ワールドツアーコンダクター 世界夢紀行 ……18
- ワールドスタジアム3 ……206・233
- わくぷよダンジョン 決定盤 ……150
- ONE(ワン) ……131

TABLE OF CONTENTS

巻頭特集
グランエスタードの城と城下町を徹底チェック!
ドラゴンクエストⅦ ―― 8



電撃特報 DENGEKI SCOOP!
スーパーロボット大戦コンプリートボックス ―― 14
ワールドツアーコンダクター 世界夢紀行/ルングルング～ドロシーの大冒険～/LOVE²トロッコ/ストリートスクーターズ ―― 18

攻略2大特集

知られざるお楽しみネタ大特集! ―― 22
ファイナルファンタジーⅧ
発売前の準備はこれで完璧!! ―― 58
サガ フロンティアⅡ

攻略Station ―― 83
サイレントヒル

ファイナルファンタジー コレクション
チョコボ レーシング～幻界へのロード～/モンスターファーム2/ウンジャマ・ラミー/スパイロ・ザ・ドラゴン/ヴァンピール 吸血鬼伝説/ミリオンクラシック

続報!! ソフトメーカーの動向を探る!!
次世代PSレポート ―― 135

GoGo RPG ―― 113
聖剣伝説 LEGEND OF MANA

アークザラッドⅢ
ペルソナ2 罪
Racing Lagoon/グランディア

電撃SoftStation ―― 181
オメガブースト/東京魔人學園朧綺譚/ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩/トロンにコブン/プラネットライカ/私立ジャスティス学園 熱血青春日記2/メルティランサー THE 3rd PLANET/サイバーオーグ/ダンスダンスレボリューション ほか

- [企画]To Heart(トゥハート) ―― 82
- [企画]ONE(ワン) ―― 131
- [連載]電撃PocketStation ―― 138
- DPSソフトレビュー ―― 140
- 電撃PSコロシアム ―― 142
- [読者イラスト]4色奴隷 ―― 144
- 電撃プレイクエスチョン ―― 147
- ウラワザデータベース ―― 156
- [まんが]サガ フロンティアⅡ はじめて物語 ―― 157
- [連載読み物]電撃コラムス ―― 161
- [読者ページ]PSの奴隷 ―― 165
- 読者アンケート ―― 178
- 読者プレゼント ―― 179
- [企画]elan(エラン) ―― 226
- [連載]電撃ナムコスクープ ―― 233
- [連載]電撃NEWS STATION ―― 234
- 電撃ランキングステーション ―― 237
- 次号予告+広告インデックス ―― 239
- 新作ソフトスケジュール ―― 240

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

©アーマープロジェクト/バードスタジオ/ハートビート/アルテピアッツァ/エニックス ©1999 スクウェア ©1999 スクウェア キャラクターイラスト/小林智美 ©1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED. © スクウェア

とある町、その名は…

グランエスタード

ついに、ある城と城下町の画面写真を入手！　グランエスタードと名付けられた、この城と城下町の全貌に鋭く迫ってみるぞ。はたして冒険の出発地なのか、それとも……!?　期待は膨らむばかりだね。

ドラゴンクエストⅦ

99年予定 RPG	▶価格未定　▶エニックス ▶対応周辺機器未定

3D表現が可能にした、新たな『ドラクエ』ワールド!

クォータービューになると『ドラクエ』はどう変わるのか？　一言でまとめてしまうと、遊びの本質はそのままに3D視点ならではの仕掛けが『ドラクエ』本来の面白さに深みを持たせてくれるのだ。そんな片鱗を感じさせてくれるのが、今回明らかになったグランエスタードだ。

今回わかったこと…　『ドラクエⅦ』ワールドのどこかに、グランエスタードという城とその城下町が存在するということ。冒険の始まりとなるのか、それとも世界に点在する町のひとつに過ぎないのか……。詳細は残念ながら公開されていないが、イメージイラストを見る限り、岬の先端の比較的大きな町であることは間違いなさそうだ。

DQ SPECIAL『ドラクエ』ミニ特集!　最初の町

『ドラクエ』における最初の町は、たんに「冒険の始まり」という存在ではなく、ストーリー全体を想像させるような、重要な役割を担っていることも多い。ここでは、過去のシリーズの最初の町を振り返り、それぞれどんな存在だったのか改めて確認してみよう。

Ⅰ ドラゴンクエストⅦ ラダトーム

記念すべき第1作の最初の町がラダトーム。ただ、城と町はマップ上で少し離れているため、城下町というには語弊があるかもしれない。ラダトームの南に、不気味な謎（?）の城が立つ島が見えた。すべてのRPGの基本が、ここからはじまった。

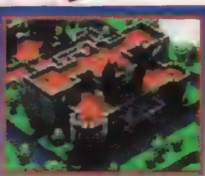
©アーマープロジェクト／バードスタジオ／ハートビート／アルテピアッツァ／エニックス

お城と城下町を徹底チェック

画面写真公開第3弾

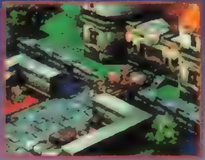
城（後部）

グランエスタード城を北上空から見下ろした画面。視点をクルッと回すだけで、いろんな角度から建物を見回すことができるぞ。城の裏側には何かありそうな匂いが!?


▲わがままなお姫さまが隠れてたりするするのかな？

城（前部）

グランエスタード城と、その城下町を繋ぐ地点。お堀に橋が掛かっているのがわかるよね。町には人影、城門には2人の衛兵を確認することができる。まずは衛兵に話しかけないとね！

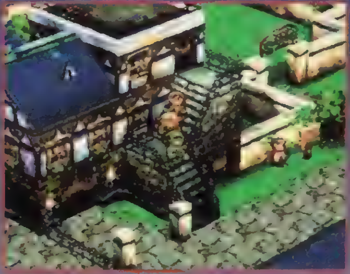

▲お城の衛兵はもう、「DQ」の基本中の基本だよね。

この煙突のある建物は？

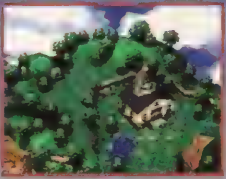
この大きな煙突がある建物はなんだろう？　やはり、鍛冶屋の煙突と見るのが正しいと思うのだが。だとすると、この建物は武器や防具を取り扱う大型店と考えて間違いない……のか!?

建物はすべて3Dで描かれる

『ドラクエVII』の建物は、すべて3Dで描かれている。それは城や町中だけでなく、見下ろしてみて同じこと！　いろんな角度から建物を見回すと、新たな発見があるかもね！


◀[illegible]の装飾にもリアリティがある。

◀木造の小屋といえども、こんなに立体感が！


◀普通の画面も、全体図も、すべて3D。

この小屋は？

城の左にある崖の中腹には、いかにも怪しげな小屋が建っている。よ～く見ると洞窟の入口らしき穴が確認できるよね。ということは、城に通じる秘密の地下道があるのかな？

▲これは気になる。いったい誰が住んでいるのかな？

この道を通って…

グランエスタード城へ通じる一本道。ほかに進入経路が見当たらないことから、この道を通らないと、城下町には出入りできないようだ。フィールドにあふれる凶暴なモンスターと戦いながら、町へ向かう光景が、目に浮かんできそうだよね！

洞窟？

町の南には洞窟らしき穴が見える。周りの地形から推測すると、入口というより出口に見えるけど……!?　いったいこの洞窟には、どんな秘密が隠されているのだろう……。

▲洞窟内もすべて立体的に描写されているぞ。

II ドラゴンクエストII ローレシア

ムーンブルグの兵士が、傷つきながらローレシア王に助けを請うシーンから物語は始まる。初期装備は50ゴールドと銅の剣。道具屋でアイテムを買うと「ふくびき券」がもらえるシステムが面白かった。また、いきなり旅の扉があるなど、謎も多い町だった。

III ドラゴンクエストIII アリアハン

勇者オルテガの息子として、父が果たせなかった志を継いで冒険に旅立つ……。アリアハンには、転職（「遊び人」という職業もあった）システムの採用により「出会いと別れの酒場」という仲間の入れ替えができる場所が設けられた。

グランエスタードの城下町

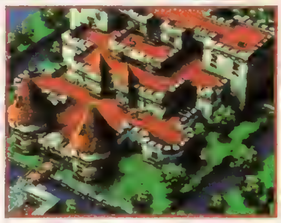
城下町というだけあって活気にあふれている様子。中央には大きな噴水があり、周囲はモンスター除けの囲い（？）が張り巡らされているこの町は平和そのもの？

グランエスタードの城下町全景

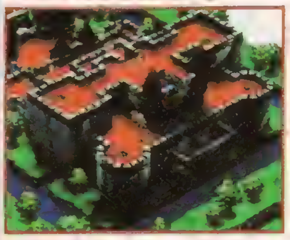
城 CASTLE

グランエスタードの城下町というだけあって、北側には城との通用口がある。見た目は自由に行き来できそうだが、城に入るには衛兵を納得させるだけの許可が必要かも!? 城内は、外観に違わぬ立派な作りで、いかにも高貴な王族が住んでいそうだ。

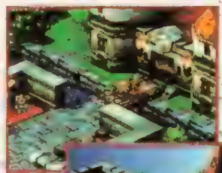
富と繁栄をもたらすグランエスタード城！ その堂々たる城がまえを見よ！



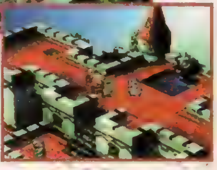
▲城下町の全景を引いて見ると？



▲城の北側は、日陰になって見えにくいどころが！ なんか怪しいよね。



◀城へは、衛兵がいる正面から入るしかなさそう!?

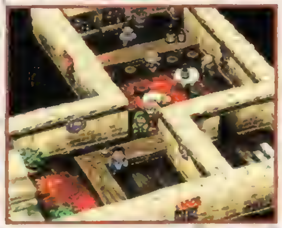


▶グランエスタード城の最上部。高貴な香りが漂う。

酒場 BAR

マスターにバニーガール。そして、それを見つめるエッチそうなおじいさん。酒場にありがちな雰囲気をさり気なく再現したシーンにも『ドラクエ』ならではのこだわりがある。酒場といえば情報収集も忘れちゃいけない。重要な情報が聞ける場所としても重宝しそう。

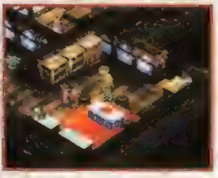
華やかな雰囲気漂う城下町の酒場にて…



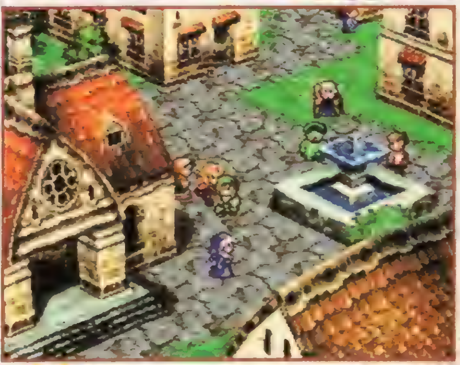
▲夜になったら酒場で情報収集!?

民家 HOUSE

民家には、タンス、本棚、壷といった『ドラクエ』ではおなじみの装飾品が配置され、思わず片っ端から調べたくなるものばかり。『VII』になって装飾品のディテールにリアリティが一層増し、住んでいる人の生活レベルや土地がらみたいなものまで手に取るようにわかるようだ。3Dになり、建物内まで立体感が増した点にも注目。



▲生活感がにじみ出ている民家の中。

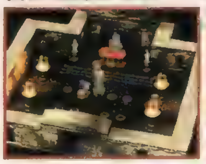


◀民家といっても外観はさまざまだね。

教会 CHURCH

旅の記録を（データをセーブ）したり、死者の復活をしてくれるありがたい場所。『VII』の教会も、今までと同じような役割をはたしてくれそうだ。

『VII』ではどんな祈りを捧げる!?



▲建物内の視点は、入ったときの視点が反映される。

町外れの高台に建つ謎の教会…

▲町中の教会とは雰囲気が違う。なんか怪しいぞ～！

洞窟 CAVERN

『ドラクエ』になくてはならないものといえばダンジョンだよね。『VII』のダンジョンは、よりリアルに、より神秘的な雰囲気を漂わせて、プレイヤーを待ち受ける！ 店には売っていない貴重な武器や防具、アイテムが……。

▶正面に怪しげな口が……バトルの予感!?

◀洞窟といえばモンスターの巣窟だよね。

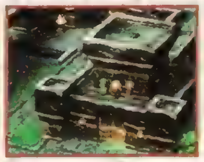
その他 OTHERS

グランエスタードの他にも、さまざまな画面写真を入手！ 夕日（？）をバックに天高くそびえ立つ塔の最上階へ辿り着くパーティ。いったいここで何が起こるのか？ さらに、古びた建物（砦？）や、生活様式が他とはまったく違う村も!!

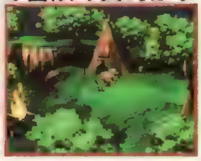
▶主人公は、本当は漁師になりたいだけか!?

主人公と仲間たちの冒険の目的は？

▲塔らしき建物の最上階。怪しさ大爆発！



▲ここは砦かな？ 部屋に宝が隠されていたりして!?



▲この村には、どんな人たちが住んでいるのだろう。

IV ドラゴンクエストIV 導かれし者たち バトランド

全5章から成るシナリオが斬新だった第4弾。バトランドは、第1章の主人公であるシリーズきっての肉体派「戦士ライアン」が旅立つ城下町で、剛技に優れた戦士たちが集う町だった。ファミコンで発売された最後の作品。

V ドラゴンクエストV 天空の花嫁 サンタローズ

パパス（主人公の父親）とともに、サンタローズへ訪れるシーンからゲームが始まり、主人公が生まれたときから今に至るまでのバックストーリーは見モノ。将来の花嫁（？）である女の子と出会う町。ちなみに町の北にほこらがあり、そこである事件が起こる……。

開発順調!!スタッフコメント

「ドラクエⅦ」の開発スタッフに現在の開発状況を聞いてみたぞ！　どうやら開発は順調に進んでいるようなので、一安心というところかな？

堀井雄二さん
シナリオ&ゲームデザイン

『Ⅶ』は、自分で歩ける、話せる、動けるという「冒険している実感」を、より感じられる世界にしようと思っています。物語は、最初は小さな１つの島からはじまって、どんどん世界が広がっていく、という感じで考えています。長く深く楽しめる作品になるように（１年くらいは遊べちゃうんじゃないでしょうか）全力投球しています。みなさんの期待は裏切らないと思いますよ。

山名学さん
メインプログラム

『Ⅶ』を作るにあたって、ファンの方から読み込み時間のことなどの不安をお聞きしましたが、世界観を表す建造物、空間を表現するサウンド、操作性、ゲーム性まで、すべての点で間違いなく『ドラクエ』であり、今までの『ドラクエ』から大幅な進歩を遂げることができたと思います。『ドラクエ』を作るために、僕はPSの全性能を目覚めさせるようなプログラムを組みました。

すぎやまこういちさん
音楽

『Ⅶ』の音楽は、『Ⅵ』が発売された頃から考えはじめていました。思いつくたびにスケッチブックに書きとめてきたメロディの中から、選びに選んだものを『Ⅶ』に使おうと考えています。今回、山名さんが素晴らしいサウンドドライバーを組んでくださったので、PSの内蔵音源での音楽も、技術的な売りの１つになるでしょう。楽しみながら取り組んでいこうと考えています。

眞島真太郎さん
アートディレクション

『ドラクエ』は、自分自身が主人公となって冒険する物語です。だからこそ、ユーザーのみなさんに、その世界を本当に探検している気分を味わってもらえるように、毎回マップの「質感」などの表現に力を注いでCGを制作しています。リアルタイム３Dマップならではの「建物の中も外も表も裏も、とにかく世界中を冒険しまくる楽しさ」を感じていただけるようCGを作り込んでいます。

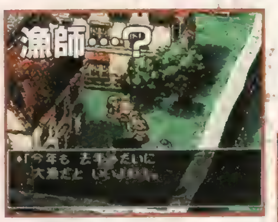
DQⅦ ここまでわかった！『ドラクエⅦ』徹底検証

町の中で見られるもの

今までの情報をまとめると、漁師である父の跡を継ぎたい主人公と、グランエスタード城の王子、そして網元であるアミットのひとり娘マリベルがゲーム序盤のパーティである可能性が高い！　さらに、今回紹介したグランエスタード城の城下町も、ゲーム序盤のストーリー展開に絡んでくる場所としてチェックしたいところだ。グランエスタード城の城下町では、町人や仲間との会話で「大漁だといいね」とか「海のかなたで……」といった、「海」を匂わせるキーワードが多く出てくることから、海に関わる話題からは目が離せない……。今のところ、グランエスタードという城と城下町のグラフィックがメインだけど、立体的な建造物、細部まで緻密に描き込まれたグラフィックス、３Dならではの視点的な仕掛けなど、『Ⅶ』ならではの要素はひしひしと伝わってくる。あとは、バトルシーンのグラフィックを見てみたいよね!?

主人公

パーティ



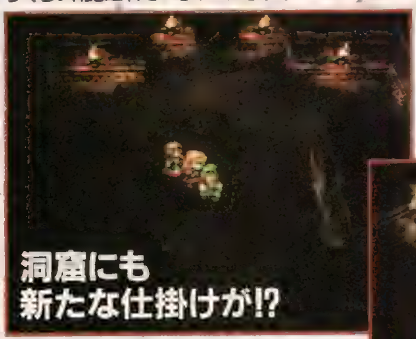
▲漁師ということは、主人公もグランエスタード近辺に住んでいる？

▼城を守る兵士が海の異変に気付いた！　このセリフは、タダごとじゃなさそうだぞ！

◀グラフィックの立体感も、過去のシリーズとは一線を画する、素晴らしいデキ映えだ。

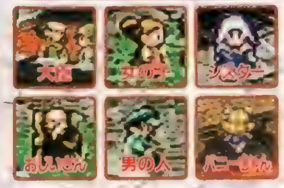
『ドラクエ』流３Dワールド

ファミコンやSFCでは不可能だった３Dの表現を取り入れた『Ⅶ』だが、単にクォータービュー化して立体にしただけか？　というと、そうではない。視点から隠れてしまう部分を逆に利用し、遊びのエッセンスとして上手くシステムに生かしているのだ。「あるひとつの城や町を違う視点から見ることで、新たな発見や謎解きが楽しめる！」。そんな新しい試みを「ドラクエⅦ」は実践しようとしているのだ。そのものズバリ！　３Dだから実現できた遊びの数々が、これでもかというくらい用意されていることだろう！



▲▶洞窟の仕掛けの凝りようは、今までのシリーズで実証済み！　今回はどんな仕掛けでボクたちを悩ませてくれるのか楽しみだよね！

町の人々



さりげなく画面写真を見ていると、つい見逃しがちなのが町の人々。グランエスタードを中心にした写真だけでも、老若男女、バーテンダー、バニーちゃん、シスターなど、じつに登場キャラクターが豊富！　キャラクターの使いまわしが少ないので、建物の違いだけでなくキャラクターの個性で異国の情緒を醸し出すこともできるわけだ。

ドラゴンクエストⅥ 幻の大地 ライフコッド

VI

３人の勇者が魔王に敗れ去るという、気味の悪い夢から目覚める主人公。家の扉を開けて外に出ると、日輪の日差しが画面上に走るという凝った演出は記憶に新しいところだ。また、ライフコッドは何度も訪れる場所でもあった。

番外編 ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド タイジュのくに

MONSTERS

シリーズ初のGB版となった「テリーのワンダーランド」。実は、本作では最初の町が唯一の町であり、他の町に旅することはない。異世界と町が一対をなし、タイジュのくに自体が成長することで、ストーリーが進むのだ。

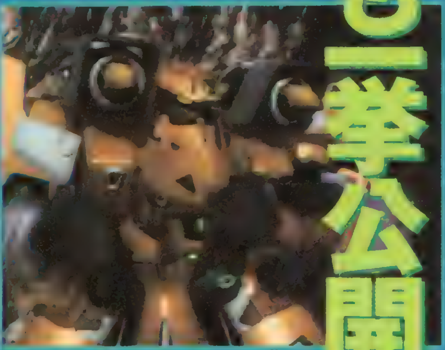
PlayStation
装甲騎兵
ボトムズ
ライトニングスラッシュ
Lightning Slash
カスタマイズ=∞(無限大)!!
新機能クライメットバトルシステム!
さらに進化した、「THE BATTLIING!!」
メインイベントを自分でマッチメイク!
大河原邦男氏デザインの新A.T.「スラッシュドッグ」を含めA.T.は22機種、戦闘ヘリやミサイルカーも登場!オリジナルA.T.を完成させてライバルに勝て!
雪上、砂漠など様々なバトルフィールドは、時間の移り変わりや天候も変化して、より戦略性の高いカスタマイズが要求される。
タッグバトルや1機対複数機の変則バトルによって最大4機のA.T.がバトルフィールドに入り乱れる!
全く新しいボトムズワールドがストーリーモードで展開する!サバイバルモードで腕を上げ、白熱の2P対戦が楽しめるVSモードでライバルと戦え!
NOW ON SALE
通常版5,800円(税別) ●カスタマイズアクション
●プレイヤー:1～2人●メモリーカード:1ブロック●アナログジョイスティック対応
●アナロクコントローラ対応(DUAL SHOCK)
15 VOTOMS
初回限定「Perfect Soldier BOX 3」
ボトムズファンに捧げるオリジナルスタッフによる豪華特典!
①
&
②
①大河原邦男氏デザインの新A.T.「スラッシュドッグ」のデュアルモデル1体をセット!
②パッケージアートは原作版のキャラクターデザインも手掛けた塩山紀生氏による入魂のイラストを使用!
デュアルモデル
スラッシュドッグ
9,800円(税別)
—あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO., LTD. 1999
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www. takaratoys. co.jp
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

決戦のときは来た!燃えろ!我らがミクロマン!!
PlayStation
ミクロマンのキャラは11人以上。
2P同時協力プレイで敵を粉砕せよ!!
アースステーションは
絶対死守せよ!
小さな巨人
ミクロマン
NOW ON SALE
5,800円(税別)●アクションゲーム
●プレイ人数:1~2人●アナログコントローラ対応
ゲーム画面からノンストップでムービーへ。ミクロマンの世界を
ドラマチックに演出するカットワークムービーシステム!!
小さな巨人ミクロマン
ミクロキャンペーン(396キャンペーン)
毎月396(ミクロ)名 3ヵ月合計1188名様に「復刻版ミクロマン ミクロキャンペーン 限定カラーリーング仕様 ミクロマン・トム」をプレゼント!!
キャンペーン期間
第1回抽選:1999年 3月11日~3月31日(当日消印有効)
第2回抽選:1999年 4月 1日~4月30日(当日消印有効)
第3回抽選:1999年 5月 1日~5月31日(当日消印有効)
応募要項
商品の背ラベルのバーコードを切り取り、官製はがきに貼り込み、お名前、年齢、住所、電話番号、ミクロマンに対する熱き想いをお書き添えのうえ、下記にお送りください。
送り先
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社 タカラ CS事業部「ミクロマン・トム係」
―あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO., LTD. 1999
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TAKARA

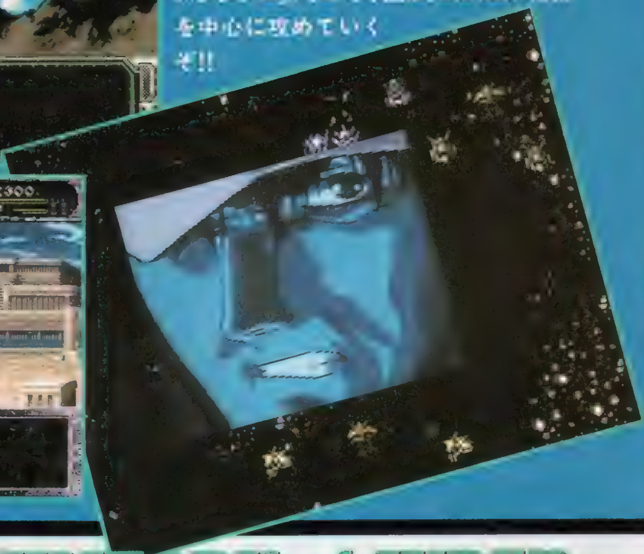
スーパー

最新情報&DISC2の内

新作CGデモも一挙公開!!

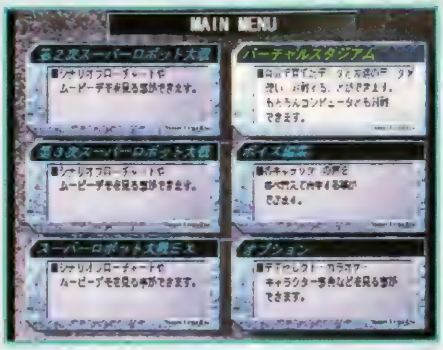


最新作「F」のシステムで統一され、完全リメイクとしてプレイステーションによみがえる3本の「スパロボ」。グラフィック、サウンド、ボイスなどなど、注目すべき点は多くあるが、やはりファンにとって気になるのは、対戦モード「バーチャルスタジアム」。そこで今回は、DISC2の情報を中心に攻めていくぞ!!



DISC 2 これが「HISTORY of SUPER ROBOT WARS」の全内容だ!

3本のゲームが詰まったボリューム満点のDISC1のほかに、ゲームには、さまざまなオプションが搭載されたDISC2が同梱。キャラクター事典、ロボット大図鑑、そしてカラオケモードなど、シリーズお馴染みのお楽しみ要素は、すべてこちらのDISCに詰め込められているのだ。もちろんそれだけでなく、ゲームの詳細なデータや、シリーズ初のボイス編集モードなど、内容は盛りだくさん。ここでは、そんなDISC2の内容を紹介していくぞ。なかでも最大の注目株、ユーザー同士の夢の対戦を可能にする「バーチャルスタジアム」モードに関しては、次のページでも詳細な解説を行っている。そちらも併せて参照しよう!!



▲このDISC 2だけでも、1つのゲームと言ってもいいほどのボリュームなのだ。

スーパーロボット大戦コンプリートボックス

6/10 S・RPG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶MC(2~15ブロック)	▶バンプレスト

©葦プロ©創通エージェンシー・サンライズ©ダイナミック企画©東映©東北新社©BANPRESTO 1999

ロボット大戦CB コンプリートボックス

容を徹底チェック!!

「第2次」「第3次」「EX」と、3つの力が1つになった『コンプリートボックス』。まさに100万パワーのこのゲームから、ファンなら絶対聞き逃せない最新情報の数々をチェック!!

最新情報

1 マップ兵器のデモを大公開!!

ユニット、キャラ、マップなど、完全リニューアルされた『CB』だが、さらにマップ兵器使用時には、新作のカットインデモが大幅に追加されているのだ。そんな中から今回は『CB』で新たに追加された、カットインデモを紹介していこう。もちろんここに紹介した以外にも、マップ兵器デモが用意されている。いろいろな組み合わせを試そう。

▲上はクワトロ（百式）、右は、マサキ（サイバスター）のマップ兵器だ。

2 強化パーツに新パーツが追加!!

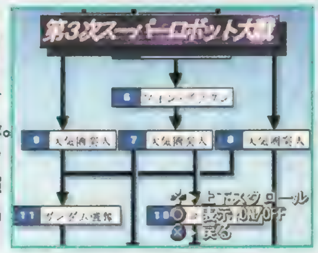
ユニットを強化していくうえで、改造と並んで欠かせない強化パーツ。その全パーツリストが公開になった。「F」にも登場しなかった新パーツが2つも追加されているところに注目だ。ちなみに、これらは「第2次」「第3次」「EX」ともに共通のリストなので、ここに紹介したものはすべての作品で登場するぞ。

▲入手方法は「F」と同様。敵を倒して手に入れられるのだ。

アイテム名	効果
ブースター	移動力+1
メガブースター	移動力+2
サイコフレーム	限界反応+20、運動性+12
バイオセンサー	限界反応+5、運動性+8
アポジモーター	移動力+1、運動性+3
マグネットコーティング	限界反応+10、運動性+5
Iフィールド発生器	ビーム兵器のダメージを軽減
プロペラントタンク	エネルギー50回復（使い捨て）
プロペラントタンクS	エネルギー200回復（使い捨て）
ミノフスキークラフト	タイプが陸空、地形適応が空Aに
高性能レーダー	武器の射程が1増える(#1)
チョバムアーマー	HP+200、装甲+50
ハイブリッドアーマー	HP+300、装甲+100
ファティマ	限界反応+20、運動性+15、移動力+2
対ビームコーティング	ビーム兵器のダメージを軽減
リペアキット	HP2000回復（使い捨て）
リペアキットS	HP全回復（使い捨て）
超合金Z	HP+200、装甲+150
超合金ニューZ	HP+300、装甲+200
リローダー	残弾回復（使い捨て）
バイオニックコンデンサー	EN+50

ゲームデータ

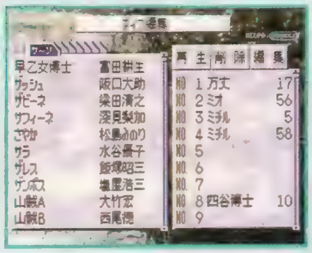
「第2次」「第3次」「EX」に関する、オリジナル版のデータを収録。オリジナルのシステム解説や、シナリオフローチャートなどを参照できるぞ。また、オリジナル作品の紹介ムービーも。



◀「CB」版のゲーム進行にも役に立つかも？

ボイス編集

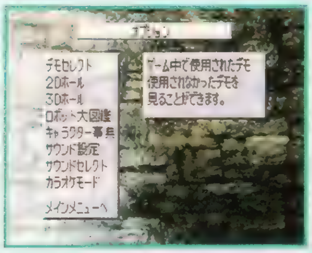
ゲームに使われたボイスを編集して聞くことができる。各キャラの名セリフを組み合わせ、オリジナルの会話を作るという楽しみ方ができるぞ。キミだけのミニドラマを作るのもいいかも。



◀原作の名会話を再現することだってできるのだ。

オプション

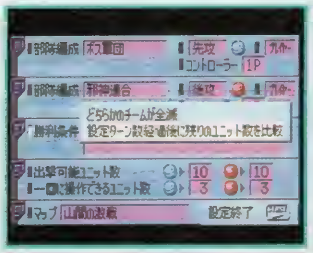
キャラクター事典、ロボット大図鑑、カラオケモードなどを3本分まとめて収録。最初からすべて閲覧できるので、初心者でもすぐに楽しめる。新作のCGデモも収録されているぞ。



◀一通り目を通すだけで、1日つぶせるボリューム。

バーチャルスタジアム

DISC2の肝となるモード。あらかじめ用意されたチームか、セーブデータを使ってユーザー同士の対戦が可能。もちろん、コンピュータを相手に対戦することもできるのだ。

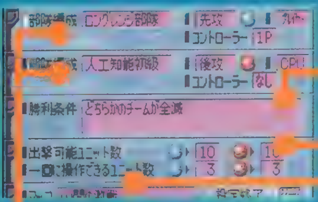


◀マップやユニット数など、自由な設定も可能。

バーチャルスタジアムについてもっと知りたい人は次のページへGO!

バーチャルスタジアムモードを完全紹介!!

バーチャルスタジアムモードでの遊び方と、膨大な量の各種データを超凝縮して一挙に紹介!! まずはこれをじっくりと読んで、イメージトレーニングといこう!!



勝利条件の設定
[illegible]

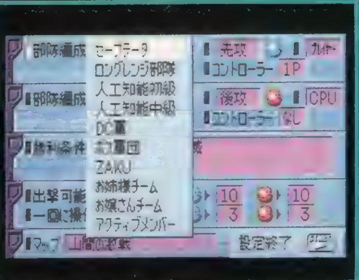
ユニットに関する制限
[illegible]

マップの選択はココ!
[illegible]

チームと操作担当はココで選択!!
[illegible]

選択可能なチーム全21種類!!

使用するチームは、あらかじめ用意された21チームから自由に選ぶことができる。同じチームを選択することも可能。ここでは、最初から用意されているその21チームのユニットとキャラ、レベルをまとめて一気に紹介していこう。どのチームを使うか、今のうちから決めておくといいぞ。また、本編(DISC1)のセーブデータを読み込んで、自分が育てたキャラ(ユニット)を使うことも可能だ。



▲本編を進めて、そのセーブデータを読み込むこともできる。ただし、対戦で稼いだ経験値やアイテムは本編には反映されないのだ。

人工知能中級
[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

ZAKU
[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

ロンドベルメイン
[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

ロンドベルサポート
[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

DC軍
[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

お姉様チーム
[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

ロングレンジ部隊
[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

人工知能初級
[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

ボス軍団
[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

お嬢さんチーム
[illegible]

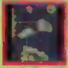
ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

戦場となるMAPは全11種類!!

戦闘マップはこの11種類。マップによっては出撃できないユニットもあるので、よく考えて選ぼう。

MAP1 山間の激戦

地上マップ。宇宙専用ユニットは出撃不可。

MAP2 戦塵の離島

海が多いマップ。飛行ユニットが有利になる。

MAP3 乾いた大地

離れて展開すると移動に手間がかかることに。

MAP4 静寂の渓谷

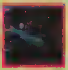
かなり入り組んだマップ。初期配置が重要に。

MAP5 荒野の大地

グランドキャニオン。高低差があるので注意。

MAP6 戦火の箱庭

コロニー内の戦闘。中央の橋をどう使うか……。

MAP7 地球と月の狭間

宇宙マップ。地上専用ユニットは出撃できない。

MAP8 ルナII宙域

同じく宇宙。ルナII周辺が最前線になりそう。

MAP9 暗礁空域

本当に何もない空間。移動も手間がかかる。

MAP10 乾坤の戦跡

「F」から特別出演(!?)のギアナ高地が舞台。

MAP11 争奪戦

基地内部。HP回復ポイントの争奪戦になりそう。

アクティブメンバー

[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

スーパーロボット

[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

魔装機集合

[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

邪神連合

[illegible]

ユニット	キャラ	LV
ナグツァート	ルオゾール	35
[illegible]	[illegible]	[illegible]

オールガンダム

[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

EXセレクト

[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

ニューフェイスチーム

[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

陽気な面々

[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

第2次セレクト

[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

第2次セレクトII

[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

ボス軍団II

[illegible]

ユニット	キャラ	LV
[illegible]	[illegible]	[illegible]

乱入対談 PartIII

●いつもより小さくなってます

A：というわけでバーチャルスタジアムモードだ。

B：フツー自分のデータを使う……と思ってたけど、オリジナルのチームもなかなか。

C：やっぱオリジナルチームって、ボスとか敵ザコとかも操作できるところがポイントですね。

A：精神コマンドに関するシステム的な規制はとくになかったな。ということはやっぱユーザー同士でルールを作るしかないか。

B：ちょっとやってみた感じでは、やっぱデフォルトの出撃10、操作可能3ってのがちょうどいいですね。精神コマンドを使うにしても。

C：そうそう、相手のフェイズのときは自分は一切干渉できないみたい。反撃命令をマニュアルにしておいても、勝手に反撃してしまう。この辺の細かい仕様は変更になるかもしれないけど。

B：まぁ、その方がスムースに展開するからいいんじゃない？

A：コントローラが1個しかない場合大変だからな。

C：初期位置が自由に選べるのも結構ポイントですね。その時点から勝負が始まっている。

B：有利な位置を選べる先攻が有利？

C：いや、後攻は自分がスーパー系なら相手のすぐ近くに出現させるとか、そういうことができるから。あながち不利とは言えないな。

A：チーム編成についてはどうか？

B：パッと見ただけではわからないものがあってね。グランゾンとかはボスのときと味方のときで2種類あるから。

C：お姉様チームのハマーンにはやられたね。乗ってるキュベレイがボスバージョン。えれ一強いの。

B：やられたといえばボス軍団II。ユニットが全部ボスボロットっていったい……(笑)。

C：えーイイじゃないですか。これだけの数のボスボロットが一度に出るなんて、本編ではあり得ないんですよ。

A：じゃあ貴様はボス軍団IIだ。次回はそれでリプレイな。オレはお姉様チーム。

C：まじ（汗）？

電撃特報 DENGEKI SCOOP 2

新ブランド"TYO"がPS参入&新作一挙発表!

ティー・ワイ・オー エンタテインメント

映像制作やPSソフトの開発などを行ってきた"TYO"が、ついに自社ブランドでPSに参入！　期待の新作タイトルを、一挙に紹介しよう。

▲ツアーに参加するお客さんとして、20人以上の多彩なキャラクターが登場！

ワールド ツアー コンダクター
World Tour Conductor
世界夢紀行

海外旅行の添乗員になって、世界各地に出かけよう!

本作では、プレイヤーは旅行代理店の新入社員となって、ツアーコンダクターの業務を体験することができる。市内観光のスケジュールを作成し、自ら観光地をガイドして、お客さんに満足してもらえるよう努力するのだ。観光地の知識をしっかり学習して、高い評価を目指そう！

▲情報を学習しておけば、現地でのハプニングにも困らないぞ。

▼ツアーのテーマに応じて、市内観光で訪れるスポットを事前に決定しておこう。

JTB全面協力のリアルな観光地

登場する観光スポットは、ロンドンやパリなど世界9カ所に実在するものばかり。旅行代理店のJTBが制作協力しているため、現実の旅行にも役立つ情報が盛り込まれている。

◀▼世界の観光名所が、写真やムービーで次々と登場するぞ！

◀観光スポットをお客さんに解説するときは、3択クイズ形式で知識が問われる。

ツアー先では、楽しいハプニングも発生!

ツアーの途中では、オプションツアーを希望するお客さんがいたり、現地でトラブルに巻き込まれたりといった、予定外のハプニングも発生する。それに上手に対処できるかどうかも、重要な評価のポイントだ。

また、ツアー中にお客さんと会話していくあいだに、相手と仲良くなることも。ひょっとしたら旅先で、素敵な恋がキミを待っているかもしれないぞ！

▲会話を通じて、お客さんと仲良くなっていこう。

▲予定外のオプションツアーの希望に、どう対処する？

ワールドツアー コンダクター
世界夢紀行

夏予定 AVG	▶価格未定　▶ティー・ワイ・オー エンタテインメント ▶対応周辺機器未定

©1999 TYO ©1999 SCITRON&ART/TYO　※TYOでは、4月1日より「ワールドツアーコンダクター」のホームページを開設する予定です。ホームページのアドレスは以下の通り。http://www.tyo.co.jp/type/game/tourcon/

ルングルング
～ドロシーの大冒険～

魔法の道具で世界を救え!

悪い魔法使いによって、色や音や時間が奪われた「オズの国」。カンザスからやってきた少女ドロシーは、自分の故郷に帰るため、このオズの国を解放する旅へと出ることになった。魔法の道具を作りだし、住人たちと会話して魔法の道具を使うことで、オズの国を元の姿へと解放していくのだ。ほのぼのとした雰囲気が楽しい、ファンタジーアドベンチャーゲームだぞ。

▲犬のトトをはじめ、ドロシーと一緒に旅をする仲間も登場。

◀森の中で、不思議なクリスタルを発見したドロシー。さっそく調べてみよう。

素材を拾ってアイテムを作成

ドロシーは、落ちているアイテムを拾って魔法のツボ"ゴッチャ"の中でまぜることにより、魔法の道具を作りだすことができる。自分で素材を組み合わせて、未知のアイテムを作ることもできるなど、奥の深いシステムだ。

▲この"ゴッチャ"に、拾った素材を入れよう。

ルングルング ～ドロシーの大冒険～

夏予定 AVG	▶価格未定 ▶ティー・ワイ・オー エンタテインメント ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、PS(ブロック数未定)

LOVE²トロッコ

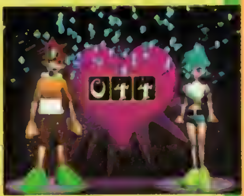
トロッコの操縦で相性度がわかる!?

本作は、トロッコを操縦して進んでいくアクションゲーム。ひとりでプレイするだけでなく、2人で息を合わせて操作することで、クリア後に相性診断もできるのだ。

◀巨大なダイヤが隠されている廃鉱の奥へ向かって、トロッコを漕ごう。

▲男女の組み合わせによって、物語が変化する。

▲心理テストで、自分のキャラも作成可能。



▶ステージクリア後には、相性判断も表示される。

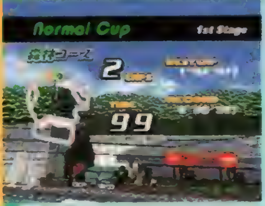
LOVE²トロッコ

夏予定 ACT	▶価格未定 ▶ティー・ワイ・オー エンタテインメント ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)

常識破りの大爆走!

本作はストリートバイクを使って自由自在に駆け抜けるレースゲームだが、舞台となるのは地下鉄のホームや学校の廊下など、常識破りの場所ばかり。過重移動システムによってバイクの挙動はリアルに表現されており、ウィリーやジャックナイフといったアクションも忠実に再現されている。

▲起伏に富んだ地形を、縦横無尽に駆け抜ける気分がなんとも痛快だ!



▲アッと驚くような、個性的なステージが登場するぞ!

STREET SCOOTERS ストリートスクーターズ

STREET SCOOTERS

夏予定 RCG	▶価格未定 ▶ティー・ワイ・オー エンタテインメント ▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、NC

飛ぶんじゃないよ。すべるんだよ。空を。
新アクション「グライド」をひっさげてかわいいドラゴン「スパイロ」が大活躍。
見たこともない冒険世界。圧倒的な気持ちよさ。さあ、キミも「スパイロ」と風になろう。

UNIVERSAL INSOMNIAC GAMES
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

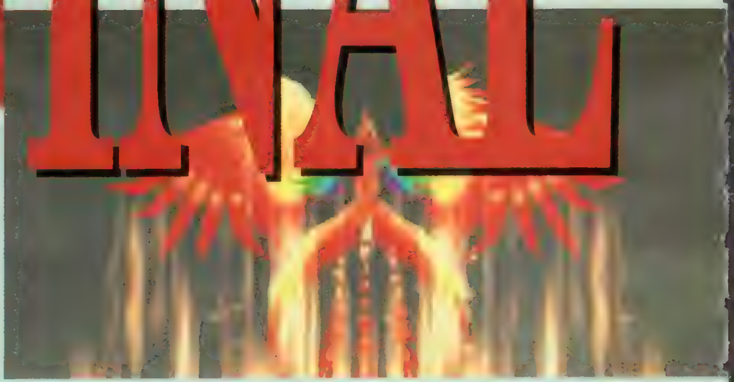
GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです
Spyro the Dragon TM & ©1998 Universal Interactive Studios,Inc. All rights reserved.www universalstudios.com Developed by Insomniac Games,Inc.

いやん、スパイロね。
グライド3Dアクション
スパイロ
ザ・ドラゴン
ポケットステーション対応
4月1日発売 標準価格5,800円税抜
初回限定版にはデュアルアクションゲーム「サルゲッチュ」の体験版が付いてるぞ
SONY
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

DISC1～3の全情報を網羅

FINAL



発売から1カ月以上経ったのに、続々と新情報が発見されて、目が離せない『FFVIII』。今回もシュミ族の村のイベントを始め、フェニックスやギルガメッシュなどの未公開G.F.を大紹介！　完全マップ付きで2回目・3回目のプレイまで完全サポートする。

新情報満載

2回目のプレイもこれで完璧!!

やり込みチェックSPECIAL

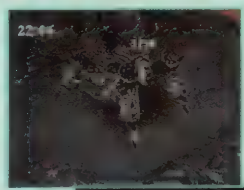
DISC 1

X-ATM092を倒すことができる！

難易度★★★★
お得度★★★★

倒せないと思われていた中ボスX－ATM092だが、実は倒せることが判明（倒すことで得られるAPなどは下を参照）。ドールに行く前にレベルを目一杯上げ、ケツァクウァトル＋「おうえん」を中心に戦えばOK。ゼルの「逃げよう」のメッセージが出た後も、ひたすら攻撃し続けよう。なおケツァクウァトルのレベルは20前後にしておけば楽勝。

落とすアイテム：ヒュプノクラウン、フォースの腕輪、オリハルコンからランダムで1つ　経験値：0　AP：50



◀レベル20強のケツァクウァトルで3000前後のダメージを与える。

▶倒せば、けっこうおいしいアイテム＋SeeDレベルアップ。

犬を逃がしてSeeDレベルアップ!!

難易度★
お得度★★

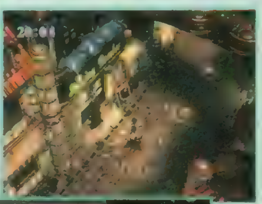
ドールでの脱出イベント中、広場にいる犬に話しかけると、ここの犬を逃がしてあげることができるのだ（犬の前で◎ボタンを押すだけでOK）。これをやったかどうかは、最初のSeeDレベルの査定に響く（助けておくと確実に1アップ）ので、ぜひ助けておこう。

◀この犬を逃がしておくのだ。あわてて先に進んでしまわないように。

パブに逃げ込んでボスをやり過ごす!!

難易度★
お得度★★★

ドールのミッションで脱出する際、広場の先にあるパブ（C班の生徒が出てくるお店）に逃げ込むことで、ボスをやり過ごすことができるぞ。一度やり過ごしてしまえば、普通に浜辺まで移動することが可能。浜辺にはキスティスが待っていてくれるので、あとは話しかければOKだ。逃げ込むことでとくに変わったことが起こるワケではないが、脱出の際のムービーシーンがすべてカットされる。大幅な時間短縮になるので、短時間クリアを目指している人はぜひ活用しよう。

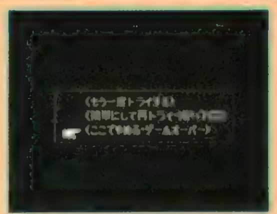


▶C班脱出のあと、このパブに逃げ込むのだ。

◀浜辺でキスティスに話しかければクリア。

SeeDレベルを下げないためには？

SeeDレベルが下がる主な要因は、カードゲームのやりすぎ、敵から逃げてばかりいる、戦闘でG.F.に頼りすぎている……といったところ。これらのことに注意してゲームを進めよう。ちなみにミニゲームで失敗した場合は、一度ゲームオーバーを選んでやり直すといいぞ。



▲戦闘でG.F.を召喚してばかりいると、SeeDレベルの査定に響くぞ。

©1999 スクウェア キャラクターデザイン／野村哲也

した、やり込み派対応、完全攻略ガイド

FANTASY VIII

FINAL FANTASY VIII

発売中 RPG	▶¥7,800(CD4枚組) ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、PS(7ブロック)

SeeD Mission File
ACT4：最終決戦前夜

DISC 2

D地区収容所で多くのアイテムをゲット

難易度 ★★
お得度 ★★

収容所では、ムンバが食事を運ぶシーンと、スコールの尋問シーンで会話の選択が発生。このとき、選んだ選択の組み合わせで入手できるアイテムが異なるぞ。下の表を参考に、すべてのアイテムをゲットしよう!!

▲ムンバが痛めつけられる。助けるか、助けないかの選択が発生する。

▲スコールの尋問シーン。ウソをつくか、つかないかの選択が発生。

▲拷問室のムンバに話しかけると、フロアのしきりを外せる。

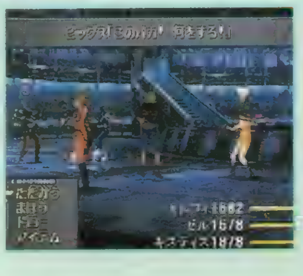
選択した会話の組み合わせ	取得アイテム	数
助ける＋ウソつかない	コテージ リネームカード	3
助けない＋ウソつかない	リネームカード	2
助ける＋ウソつく	コテージ	1
助けない＋ウソつく	なし	0

※「数」は外せるしきりの数

ビッグス&ウェッジの隠された内情とは？

難易度 ★
お得度 ★

D地区収容所で、再び相まみえることになるビッグス&ウェッジ。戦闘に入ったら、2人にコンフュをかけて同士討ちをさせてみよう。互いが攻撃するごとに、ちょっとした隠しメッセージが表示されるのだ。2人の秘めたる本音(!?)をのぞきみることができるぞ。


◀なかなかのコンビと思いきや、ウェッジはたまっている?

ミサイル基地の完全クリア法

難易度 ★★★
お得度 ★★★

ミサイル基地のクリア方法は、潜入ルートと強行突破ルートの2種類がある。失敗さえしなければどちらでもいいのだが、潜入ルートで成功すればＳｅｅＤレベルが最大で2レベル上がるのだ。ここは、確実に潜入ルートで成功させておきたい。ここでは、変電室に入った以降の完全チャートを紹介。しっかり成功させて、ＳｅｅＤレベルを上げよう。

★メンバー選択も重要!?
潜入メンバーによりイベント中のメッセージが変化。オススメはアーヴァインとキスティス。

★強行突破ルートでは？
変電室などの選択で戦闘したり、逃げた場合は強行ルートへ。その後は管制室で戦闘をして発射装置を解除し、自爆装置を作動。続いてM6エリアの兵士からIDカードを入手し、コントロールパネルを操作すればOK。

潜入ルート完全チャート

1. 変電室の外で、バトルをする以外の選択を選び続ける
2. ランチャーリフトの前で、「まだおとなしい～」→「素直に～」を選ぶ
3. ランチャーリフトに入って、ランチャーの移動を手伝う
4. コントロールパネルを操作
5. 階段前の兵士に話しかけ管制室へ
6. 管制室でイベント戦闘
7. 発射装置を解除し、自爆装置を作動

コントロールパネルと自爆時間の設定

コントロールパネルの操作は、誤差修正をMAXにしたあと必ず"アップロード"すること。また、自爆までの時間設定は、20分以下にすると出口までの直通のドアが開く。潜入ルートでは必ず20分以下で。

◀着弾誤差を最大にして、自爆までの設定は20分以下に。

パネルを操作しないと……

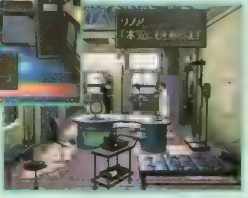
ミサイル基地でコントロールパネルを操作しなかった場合、ミサイルがバラムを直撃してゲームオーバーになるので注意。ただ、専用のムービーがあるので、一度見ておくのも悪くないかも!?

リノアとデートができる!?

ラブラブ度 ♥♥♥♥♥
お得度 おハロー

バラム・ガーデンへ向かうメンバーにリノアを入れておく（基地潜入メンバーからリノアを外す）と、バラムをクリアしたあとでリノアとスコールのデート（!?）イベントが発生する。特殊なムービーもあるぞ。

▼学園内を案内中、選択肢も発生する。ちょっとドキっとする選択もあるぞ。

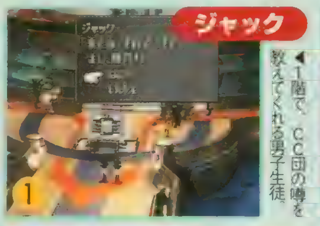


▲朝、リノアがスコールの部屋へ来て、学園内を案内してほしいと頼んでくるぞ。

バラム・ガーデンでCC団を打ち倒せ!!

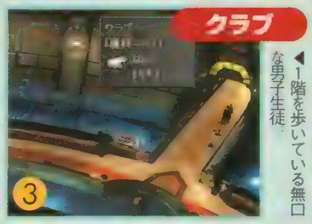
難易度 ★★★★
お得度 ★★★

ある程度カードゲームに勝っていると、勝負を挑むことができるようになるCC団。ジャックから始まり、ジョーカー、クラブ以降の四天王……と、勝つごとに次のメンバーに挑戦できるようになる。こちらから話しかけないとならないので、誰がCC団かを紹介していこう。

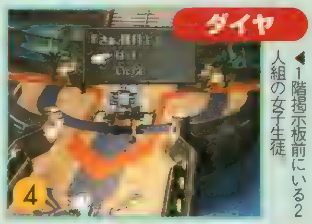


1 ジャック
◀1階で、CC団の噂を教えてくれる男子生徒。

2 ジョーカー
◀訓練施設でアイテムを売っている男子生徒。

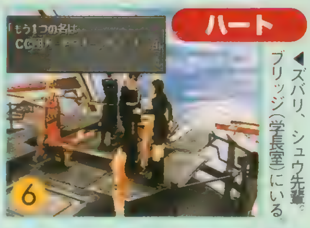


3 クラブ
◀1階を歩いている無口な男子生徒



4 ダイヤ
◀1階掲示板前にいる2人組の女子生徒

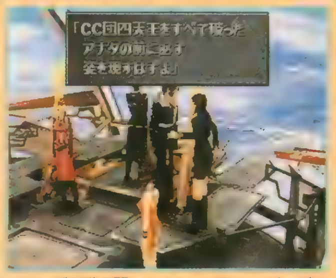
5 スペード
◀2階廊下にいる2人組の男子生徒



6 ハート
◀ズバリ、シュウ先輩。ブリッジ（学長室）にいる。

そして最後に待ち受けるキングとは？

CC団は、誰がメンバーかはわかっていても、前のメンバーを倒さない限り勝負は挑めない。順番に倒していこう。そして、上の6人を倒しても、まだ最強の実力を持つキングがひかえている。キングはなかなか姿を見せないが、実はスコールの身近にいる人物とか!?



▲キングの噂を聞いたあと、バラム・ガーデン内のある場所で休むとキングに会えるらしい。

ライブイベントをバッチリ決めるには？

難易度 ★★
お得度 ★★

フィッシャーマンズ・ホライズンでのライブイベントは、担当楽器の組み合わせでリノアとスコールの会話が3種類に変化する。ここではその3つの組み合わせを紹介。ちなみに楽器の担当キャラは誰でもOKだ。

パターンA 組み合わせ：ギター　タップ　フィドル　フルート

◀最良のパターンできるだけこの組み合わせを見ておこう。

パターンB 組み合わせ：Eギター　Eベース　サックス　ピアノ

◀途中まではいい雰囲気なのだが、リノアの一言で……。

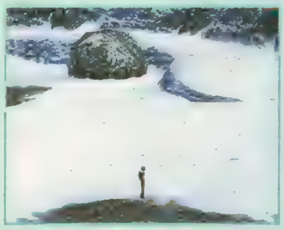
パターンC 組み合わせ：上記2つ以外の組み合わせ

◀最悪のパターン。イライラする曲で、雰囲気もぶち壊し。

チョコボの森を見つけよう!!

難易度 ★★
お得度 ★★★★

ある程度世界を自由に動き回れるようになったら、チョコボの森を探してコチョコボをゲットしよう。チョコボの森はゲーム中に何のヒントもないので非常にわかりにくいが、こんもりとした丸い形が目印だ。世界に全部で7カ所あるのでよーく探してみよう。

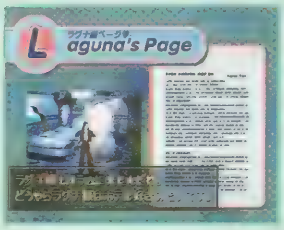


◀この形が目印。ポケステを持っている人は、必ず訪れよう。

セルフィのホームページをのぞけるぞ!!

難易度 まみむめも
お得度 ★★

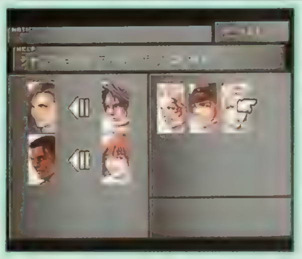
DISC2以降のバラム・ガーデンでは、教室のコンピュータでセルフィのホームページを閲覧可能。その中の「ラグナ様ページ」は、これまで読んだティンバー・マニアックスに応じてページが増える。新しくティンバー・マニアックスを見つけるたびにのぞこう。



◀見つけたティンバー・マニアックスの内容が表示される。

ティンバー・マニアックスはラグナ編に関係あり!?

これまでに読んだティンバー・マニアックスによっては、DISC3のラグナ編4（トラビア渓谷編）の内容に変化が起こる。特定の記事を読んでいないと、ウォードが登場しなくなってしまうのだ。ティンバー・マニアックスは、できるだけ読み逃さないように。



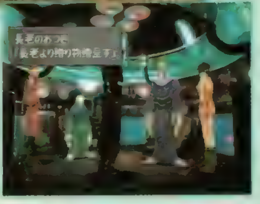
◀トラビア渓谷がらみの、ホームページが関係しているようだが……

シュミ族の村で「フェニックスの羽」ゲット!!

難易度 ★★★★
お得度 ★★★

トラビアにあるシュミ族の村。バラム・ガーデンのマスター・ノーグもシュミ族だったので、その噂を聞いた人も多いだろう。フィッシャーマンズ・ホライズンのイベントをクリアしたあとは、そのシュミ族の村に行くことができるのだ。ストーリーとは直接関係はないが、ちょっとしたイベントが発生する。イベントクリアは大変だが、そのぶん見返りも大きいのでぜひ挑戦しておこう。また、村の中でしっかり話を聞けば、ムンバやマスター・ノーグに関するさまざまな謎も氷解する。

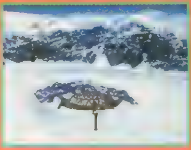
◀シュミ族とムンバの関係もわかるぞ



▶イベントをクリアすれば、長老から贈り物が！

CHECK POINT シュミ族の村はここにある!!

シュミ族の村の位置は下の写真の通り。トラビアガーデンに近いので、物語の進行中にトラビアに向かうとき（バラムで風神・雷神を倒したあと）に立ち寄ってみるのがちょうどいいぞ。



▲村の外観。この建物を目印に探していくといいぞ。すぐ見つかるはずだ。

▲ここがシュミ族の村。マップの一番北に表示されているので、それを目印に探してみよう。

イベント発見!! 5つの石を探し出せ!!

村では、ラグナの彫像を完成させるために必要な5つの石を探すイベントが発生。すべて探し出すと、「フェニックスの羽」をゲットできる!!

◀フェニックスの羽は、フェニックスを召喚するアイテムだ。

I 青石

5つの石は、順番に探す必要がある。まずは青石だ。これは、実は工房の中にある。像を造る者のすぐそばにあるので、とてもラクだ。

▲部屋のすぐ横にある青い石を調べる。

▼これだけでいきなり1つクリアだ。

II 風石

青石を渡したら、お次は風石だ。これは村の中にある民家（!?）のそばにある。写真を参考にすれば、すぐにわかるハズだ。石は、1つ見つけるごとに戻る必要がある。すぐに戻ろう。

◀ここにある巨大な石が風石だ。目立つのでけっこうわかりやすいぞ。

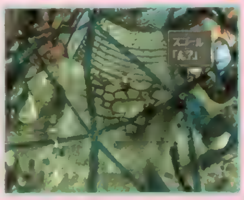
III 命石

お次に探すのは命石。これは、村にある巨大な木の根元にある。根っこの前を調べれば、スコールが崖を登って取ってくるぞ。無事取ったら、すぐに像を造る者のところに戻ろう。

◀この位置を調べればOKだ。木の根元に、命石があるぞ

IV 影石

4番目は影石。これはちょっとひっかけになっていて、一度地上（村の入口）に戻らなくてはならないのだ。有料ドローポイントがある場所の右上、影が交差している部分に落ちている。



◀エレベータで地上に上がり、入口のこの場所へ。ここに影石が落ちている。

V 水石

そして最後は水石だ。これは、湖にあるカエルが乗っている石……と言いたいのだが、持っていくと違うと言われる。さてさて、本物はどこに？　村の家の中をもう一度探してみよう！

◀この石を持っていくこと自体はフラグではないが、新たなヒントがもらえる。

シュミ族の村にあとで訪れてみると…!?

難易度 ★★★★
お得度 ★★★

フェニックスの羽をゲットしたからといって、シュミ族の村にはもう用はないと思ったらまだ甘い!!　フェニックスの羽を取ったあと、しばらくしてシュミ族の村に戻ってみると、さらに違ったイベントが発生するのだ。やはりそこでもレアなアイテムがゲットできるので、何かの折りに立ち寄ってみよう。また、村の入口にある有料のドローポイントは、貴重なアルテマがドローできるうえに復活が早い。後半はお金が余ってくるはずなので、暇を見てはドローをするために戻ってみよう。

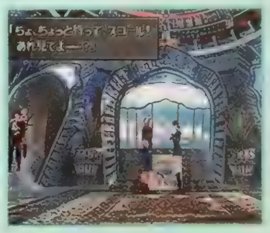
◀シュミ族の村で、再びイベントが……。

▶入口にあるドローポイントでアルテマをドロー。

ゼルと三つ編みの女の子のイベント

難易度 ★★★
お得度 ★★

バラム・ガーデンの図書委員の1人で、ゼルを慕っている三つ編みの女の子。ゲームには、彼女に関するイベントがいくつか用意されているのだ。まずは、ノーグの反乱中のバラム・ガーデン。図書室のイベントで、ゼルがいる状態で話しかけると、もらえるアイテムが変化する。また、通常時に話しかけると、ゼルが本を探していることがわかるイベントが起こる。バラム街の風神・雷神戦の後（確認できているのはＤＩＳＣ３に入ってから）に、バラム街の入口付近を歩いている女性と話す→ゼルの家でゼルがいる状態で母親と話す→ホテルに泊まる→すると翌朝ホテルからゼルがいなくなり…。というイベントが起こる。三つ編みの女の子からアイテムももらえるので、挑戦してみよう。



▶けなげにゼルを慕う女の子。関連イベントが多いので、ゼルファンは必ずチェックしておこう。

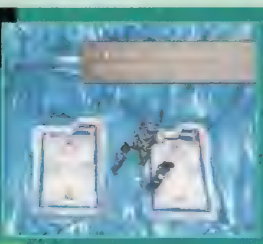
ルナティック・パンドラに隠されたヒミツ

難易度 ★★★★★
お得度 ★★★

ルナティック・パンドラ突入イベントでは、ラグナ編２（セントラ遺跡）の行動によって、取れるアイテムが変化する。ここでは、ラグナ編２での行動と、パンドラ内での結果を紹介するので、これを参考にすべてのアイテムをゲットしよう。なお、パンドラへの突入は、必ず第１接触ポイントで行うこと。そうしないとパンドラ内すべてを回ることはできないのだ。

ラグナ編２

①３つあるハッチをすべてオープンしておく。
②制御スイッチを赤→青の順に押し、岩を両方転がしておく。
③２つの古い鍵を見つけておく（入手はできない）。



◀[illegible]

ルナティック・パンドラ突入

①３つのハッチが開いている。中にドローポイントあり。
②穴が繋がり、奥の貴重なアイテムを入手できる。
③扉が開いており、「ラブラブG」をゲットできる。

◀古い鍵を見つけておくことで開く扉はココ

脱出ポッドを発見!!

難易度 ★
お得度 ★★★★★

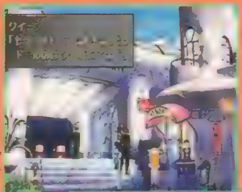
ルナサイドベースから地上に戻るときに乗った脱出ポッドが、エスタ地方の南（アバンダン平原）に不時着している。マップ上からは何も見えないが、その場所に行くことで画面が切り替わり、ルナサイドベースから同行したピエットに会うことができるぞ。ここではカードもやってみよう。

▶この平原の半島を、南に向かって歩いていると、画面が切り替わり……。

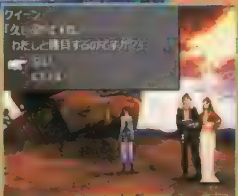
◀この画面へ。職を失ったピエットに会える。彼とカードもできるぞ。

CHECK POINT カードクイーンとカードはしてる？

バラム街にいるカードクイーンは、お金（30000ギル）を払うことでその場所に新しいルールを広めてくれるのだ。また、クイーンはレアカードを奪う（プレイヤーから）ことで、別の場所へ移動していく。クイーンを移動させたいなら、わざと負けてレアカードを渡せばＯＫ。取り返すことは可能だが、クイーンは移動するごとに強くなるので注意。



◀クイーンにレアカードを渡すと、別の場所へ移動。移動先はランダム。



▶ＤＩＳＣ４に入ると、クイーンは脱出ポッドのある場所に移動する。

オーベール湖の２つのお宝イベント

難易度 ★★★★
お得度 ★★★★

ティンバーのすぐ近くにあるオーベール湖で、宝探しのサブイベントが発生する。その宝探しに関するチャートを紹介していこう。このイベントで得られるのはどちらも貴重なアイテムなので、挑戦してみるといいぞ。なお、このイベントはＤＩＳＣ４に入るとできないので注意しよう。

①オーベール湖

まずは写真の位置で◎ボタン。ここでハミングを２回して、お願いを聞いてあげると答えれば、友だちのサルを探してきて……と頼まれる。

◀この場所で◎ボタン。ハミングを２回したらもう一度◎ボタン。

②ドール・ヘスペリデス平原

ドール駅の西にある森で、サルを発見。しかしここでは絶対に捕まえることはできないので、とりあえずオーベール湖へ戻ろう。

③再びオーベール湖へ

湖に戻ると、５つのメッセージが聞ける。これらは２つの宝探しイベントのヒントになっているのだ。ここでは、その解法をすべて紹介しよう。

宝B

４つの石を探し出せ!!

１～４の順番は特に関係ない。すべての石を集めたら、一度湖に戻ろう。４つの石に刻まれた文字を縦に読んでみると…。

◀ティンバーの東、北側の小島・マンデービーチ（鉄橋の側）にある。

◀バラム・リナール海岸を、◎を連打しながら歩く。

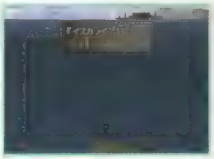
◀小さな滝が見える山の上の鳥の巣。スラストエイビスと戦闘する。

◀湖で石を投げ、「数え切れない～」と出たらサルのいた場所へ。

宝A

エルドビーク半島で…

バラムの北にあるトラビア半島の先端に、謎のメッセージがある。このメッセージを解くカギが、「エルドビークで息抜き」のメッセージだ。



宝A エルドビークの謎を解け！

メッセージの息抜きとは「イ・キ抜き」という意味。エルドビークで見られる意味不明のメッセージから「イ」と「キ」を抜くと、ある文面が浮かび上がる。あとはそれに従おう。

宝B しかしまだ謎は残る

石を４つ手に入れたら、モルドレット平原へ。ここで赤い人面石が言っていることの逆のことをしていけばＯＫ。その後、オーベール湖に戻るとさらに別のメッセージ（※）が……。

（※）＝すべての謎をクリアすると、「…むかしねここから南にずーっといったところに、森に囲まれた小さいけれどとてもうつくしい村があったのよ。みんなとてもしあわせにくらしていたわ…」というメッセージが出る。オーベール湖の南、イデアの家の東に、森に囲まれた空き地があり、「…ここにはただ、がれきが草のあいまに眠っているだけだ…」というメッセージが出る場所があるが、関係、及び詳細は不明。

発見!! 地獄に一番近い島

難易度 ★★★★
お得度 ★★★★

ガルバディアの西端（P.37のワールドマップ参照）にある島で降りてメニューを開いてみよう。一見何もない場所なのだが、ここは「地獄に一番近い島」という名にふさわしい特徴を持っている。ここでは、その特徴を紹介だ。武器改造用のレアアイテムを入手したいときは、ここを訪れてみよう。

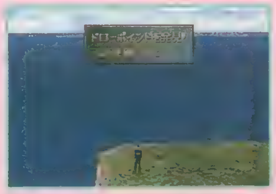
強敵ゾロゾロ

ドラゴンイゾルデやルブルムドラゴンなど、強敵が大量に出現。しかも、こちらのレベルにかかわらず、敵はみんなレベルが100になっているのだ!!

▲とにかく強敵が出現する。1回の戦闘で2～3レベルは上がるので、レベルアップには最適の場所だ。

ドローポイントわんさか

フィールド上に隠されたドローポイントが大量にある。◎を押しながら歩いていれば、メテオやホーリーなどを大量にドローできるぞ。



▲「エンカウントなし」のアビリティを付けていれば何の苦労もなくドローできる。ドローポイントの復活も早い。

砂漠の小島で楽々AP稼ぎができる

難易度 ★★
お得度 ★★★★

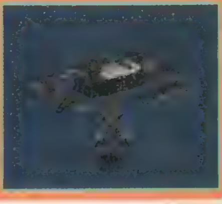
エスタの南に、サボテンダーしか出現しない小島がある。サボテンダーは倒すと1体につき20APもらえるので、ここでG.F.のアビリティを覚えさせよう。やり方は命中率の高いスコールに「さきがけ」のコマンドアビリティをセットするだけ。ガンガン稼ごう。

◀とにかく、サボテンダーは素早いので、「さきがけ」は必須。

CHECK POINT ほかにもまだまだ謎はある……!?

ここで紹介した以外にも、世界にはまだまだ驚くべき謎は存在している。ラグナロク入手後、世界をくまなく探し回ってみると、様々な謎に遭遇するハズだ。ここではそんなまだ明かされない謎をいくつか紹介。あわててクリアしようとせず、こういった世界の謎に挑戦してはいかが？

▶セントラ遺跡にのみ出現するトンベリにも謎がある。



▶大海のどこかにある謎の島。人工の島のようだが…。

ラストダンジョン(DISC4)に行く前に……

■しっかり魔法をジャンクションしよう!!

最終決戦に向けて、魔法ジャンクションは完璧なモノにしておきたい。ここでは各能力値ごとに、ジャンクションするベスト魔法を紹介していくぞ。

◀ジャンクションシーンでの魔法は、すべて100個ジャンクションしていることが理想だ。

効果の高い魔法ベスト3

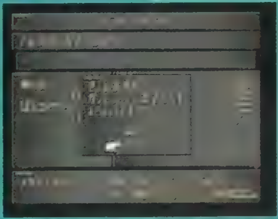
パラメータ	MAX数値	1位	2位	3位
HP	9999	アルテマ	アレイズ	メテオ
力	255	アルテマ	メテオ	トリプル
体力	255	アルテマ	アレイズ	メルトン
魔力	255	アルテマ	トリプル	ペイン
精神	255	アルテマ	アレイズ	リフレク
早さ	150	トリプル	アルテマ	ヘイスト
回避	50?	アルテマ	トリプル	トルネド
命中	255	トリプル	アルテマ	オーラ
運	150?	アルテマ	オーラ	ペイン
属性防御	―	アルテマ	アレイズ	レイズ
S攻防	―	攻：ペイン 防：アルテマ	攻：ブライン 防：ペイン	攻：サイレス 防：リフレク

魔法入手のポイント

●アルテマ：シュミ族の村や地獄に一番近い島などのドローポイント
●アレイズ：MD層、F.Hのドローポイントなど
●ホーリー：白いSeeDの船、ルナティック・パンドラ内部、地獄に一番近い島などのドローポイント
●メテオ：ルナティック・パンドラ、地獄に一番近い島などのドローポイント
●トリプル：ケルベロスからドロー、など
●リジェネ：ヒックスからドロー、など
●デス：ウアール、トンベリからドロー、など

■武器を改造しよう!!

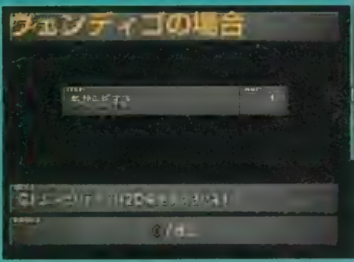
武器の改造は、素材集めが大変なので、後回しにしていた人も多いんじゃないかな。ラストダンジョンに突入する前に、まとめて改造しておこう。足りない素材は世界を歩き回って集めよう。レアな材料は、地獄に一番近い島などで出現する、強力な敵が持っている場合が多いので行ってみよう。



▲鉄パイプなど、敵から手に入れないと入手できないものもあるので注意。

素材不足の人は注意!! モンスターの落とすアイテムは、レベルによって異なる!!

敵はレベルにより落とすアイテムが変わるため、欲しいアイテムが入手できない場合がある。そんなときは「レベルダウン(*1)」や「アップ(*1)」で調整しよう!!



▲レベルによって鉄パイプを落とす。ランダム要素も加わるので注意。

◀レベルを調整するとこのように…から…を落とすようになる。

(*1) トンベリの持つコマンドアビリティ：敵のレベルを下げたり上げたりできる

G.F.完全制覇への道

G.F.は特定の期間しか入手できないものが多い。下の表を参考に、取り逃さないようにしてコンプリートを目指そう。

ジャンクションできるG.F.のほか、アイテムで呼び出すもの、ランダムで出現するものと、実に3種類のタイプが存在するG.F.。ここでは、初紹介のフェニックスとギルガメッシュを含めた、タイプごとの違いを紹介していこう。恒例のG.F.入手可能時期一覧も、最新バージョンで併せて紹介するので活用しよう。

▲ドローするタイプのG.F.は、取り逃すと二度と入手できなくなるので注意。

	名称	入手法	G.F.入手可能期間	備考
ジャンクションできるG.F.	ケツァクウァトル	その他		バラム・ガーデン教室の学習用パネルを調べる
	シヴァ	その他		バラム・ガーデン教室の学習用パネルを調べる
	イフリート	戦闘		炎の洞窟で戦闘に勝つ
	セイレーン	ドロー		ドール電波塔のエルヴィオレからドローする
	ブラザーズ	戦闘		名もなき王の墓で戦闘に勝つ
	ディアボロス	戦闘		ティンバーに向かう前にシド学園長からもらう、あるアイテムを使う
	カーバンクル	ドロー		デリングシティ大統領官邸の中ボス・シュメルケからドロー
	リヴァイアサン	ドロー		マスタールームのボス戦でノーグが出てきたらドローする
	パンデモニウム	ドロー		バラム街の風神・雷神戦のとき、風神からドローする
	ケルベロス	戦闘		ガルバディア・ガーデンのケルベロスと戦闘して勝つ。ここには二度と来られなくなるので注意
	アレクサンダー	ドロー		イデア（2戦目）からドローする
	？？？？？？？？	その他		エスタ到着以降に入手可能
	バハムート	戦闘		ラグナロクで自由に飛び回れるようになれば入手可能
	サボテンダー	戦闘		ラグナロクで自由に飛び回れるようになれば入手可能
	トンベリ	戦闘		バラム・ガーデンで自由に移動できるようになれば入手可能、ただし入手時期に注意(下コラム参照)
	？？？	ドロー		バハムート入手後なら入手可能
ランダム	フェニックス	その他		シュミ族の村の石のイベントでもらえる「フェニックスの羽」を戦闘中に使う。以後ランダム発動
	オーディン	戦闘		セントラ遺跡で時間内にオーディンを倒す。以後ランダム発動
	ギルガメッシュ	その他		オーディンを持っている状態で、ルナティック・パンドラ内のサイファーと戦う。以後ランダム発動
アイテム	コチョコボ	その他		チョコボの森のミニゲームを解くともらえる。ポケステで育てることも可能
	コモーグリ	その他		ポケステでコモーグリをゲットし、「モグのお守り」をもらうとコマンドアビリティとして使える

G.F.のタイプは3種類ある!!

ジャンクションできるG.F.

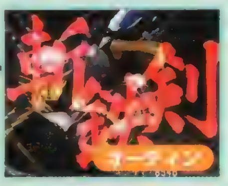
キャラにジャンクションできる通常のG.F.。全部で16体が存在する。経験値を稼ぐことでレベルアップするので、後半に登場したG.F.がすぐに役に立つとはかぎらない。序盤から手に入れ、使い込んで鍛え上げたG.F.が一番使いやすいといえるだろう。

◀最初からいるシヴァやセイレーンは、後半も大活躍。

▶中盤に入るサボテンダー入手はちょっと大変かも。

ランダムで登場するG.F.

入手することで、以降の戦闘でランダムで出現してくれるG.F.が、このランダムタイプ。代表的なのはオーディン。出現を制御できないので、使いにくいといえば、使いにくい。フェニックスは、アイテムの「フェニックスの羽」を戦闘中に使って召喚すれば、それ以降、全滅したときにランダムで出現する。最後のギルガメッシュは、オーディンの後がまとして登場（*1）。



◀ドローしたい敵を勝手に殺してくれるニクイ奴

▶出現してうれしいのがフェニックス。

◀「FFV」で見たことあるような……!?

G.F.名	召喚攻撃	効果
オーディン	斬鉄剣	敵をすべて葬り去る
フェニックス	転生の炎	全員にアレイズ＋敵にダメージ
ギルガメッシュ	(*1)	4本の剣からランダムで1本を選んで攻撃

アイテムで呼び出すG.F.

戦闘中にアイテムを使って呼び出すG.F.がコチョコボ。必要なアイテムはおなじみギサールの野菜。チョコボの森で、チョコ坊が売ってくれる。召喚前のスタンバイモードがないので使いやすい。なお、チョコボがポケステにいる間は召喚できないぞ。

コチョコボ

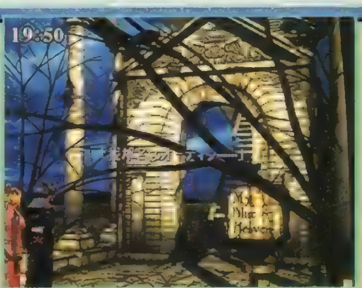
コモーグリの場合は……

ポケステでモーグリを助けるとゲットできる「モーグリのお守り」を使うと、G.F.が「コモーグリ」というコマンドアビリティを覚える。これを戦闘中に使って召喚すると全G.F.のHPを回復してくれるが、戦闘コマンドを1つ埋めることになるのでちょっと使いにくい。

コモーグリ

オーディン入手の際の注意

オーディンを入手するには、セントラ遺跡の時間制限イベントでオーディンを倒す必要がある。新聞などですでに知っている人もいると思うが、このとき複数の条件が重なった場合に限りフリーズしてしまうことがあるのだ。その条件は、ラグナ編4（トラビア渓谷）～エスタの間に、このイベントに挑戦し、ザコ敵との戦闘中に時間切れになったとき、「遺跡入口に戻って再トライ」を選択すること。これで、エスタの街の過去編成画面でコントローラの入力が一切きかなくなってしまう。もしフリーズして、やり直せるデータもないという人は、スクウェアのユーザーサポートまで問い合わせるしか方法はない。なお、回避したい場合は、ラグナ編4（トラビア渓谷）の前か、ラグナロク入手後にセントラ遺跡のイベントに挑戦すればOKだ。また、もしフリーズが発生する期間にセントラ遺跡に挑戦する場合も、ザコ戦で制限時間切れのときに「ゲームオーバー」を選択すればOK。その場合最初からやり直しなので、入る前に必ずセーブをしておくこと。



▲取りあえず時期さえ間違えなければ問題はない。DISC2の時点で取ってしまうといいぞ。

（*1）DISC3のサイファー戦で必ずオーディンが出現し、斬鉄剣返しで返り討ちにあう。ここでオーディンは死亡し、かわりにギルガメッシュが登場。以降、オーディンは登場しない。なお、オーディンを取らないでサイファーを倒した場合、ギルガメッシュは登場しない（あとでオーディンを取ることは可能）。(*2) 以下の4種類の剣、「斬鉄剣」「エクスカリバー」「エクスカリパー」「まさむね」を使って攻撃

実録!! 初期レベルクリアのススメ

戦闘が厳しくて…と嘆いている人には、初期レベルクリアをオススメ。一見やり込み企画に見えるけど、実は普通にプレイするより遥かにラク。なんせ自分のレベルが低いから、ボスも軒並みレベル10以下。ジャンクションさえしていれば戦闘が楽勝なのだ。ここで初期レベルクリアのポイントを紹介するので、とにかく試してみて。

DISC3終盤でこのレベル

◀一見スゴそうに見えても、コツさえつかめば誰でもできるぞ。

楽をしたい人にオススメです!!

自分のレベルが低い
↓
敵のレベルも低い
↓
ジャンクションを使えば楽勝!!

レベルを上げないためのポイント

1 見かけた魔法はとにかく100個ドロー

とにかくジャンクション命なので、新しい魔法を見かけたら100個ドロー。ザコ戦でドローするだけして逃げるのだ。攻撃しただけで経験値が入るので、用のない敵と出会ったら即座に逃げる。ザコ戦は一切行わない。ＳｅｅＤレベルなど気にせず、逃げて逃げて逃げまくれ!!

2 G.F.はジャンクションアビリティを中心に!!

G.F.が覚えるアビリティはジャンクションアビリティが最優先。各キャラにまんべんなく振り分けよう。魔法ジャンクションは、ドローをしやすくするため「さいきょう」→「まほう」がオススメ。なお、ケツァクウァトルに関しては「カード」を最優先だ。

3 「カード」でアビリティポイントだけをかせぐ!!

ケツァクァトルの「カード」を使って敵をカードにしてしまえば、経験値が入らない。これでG.F.のアビリティポイントをかせぐ。ジャンクションアビリティをひと通り覚えさせたら、魔法精製系、エンカウント軽減系を覚えさせていこう。とくに「エンカウントなし」は便利。

4 強制バトルは1人で戦う!!

ボスは基本的に経験値０だが、経験値の入るバトルが強制的に起こる場合がある。経験値は振り分け制ではないので、１人で倒しても得られる経験値は同じ。そこで、２人を戦闘不能にし、経験値入手を１人に抑える。入手担当キャラを毎回変え、レベルアップを防ごう。

5 しつこいガルバディア兵には「ブレイク」!!

強制的なザコバトルの多くはガルバディア兵。ガルバディア兵にカードは効かないが、ブレイクなら効く場合がある。ブレイクで石化すれば経験値は入らないので、これを狙っていこう。ブレイクはシュメルケからドローできるほか、「ＳＴ魔法精製」で金の針から作れるぞ。

DISCごとの主な強制バトルをチェック!!

DISC1 ドールのイベントはサイファーだけで

ドールで起こる強制バトルは、スコールとゼルを戦闘不能にしてサイファーだけで倒す。サイファーは強いので１人でも楽勝だ。しかもサイファーが抜けた時点で、２人が自動的に生き返るおまけ付き。次に引っかかるのがティンバーのバー前の戦闘。ブレイクがあればいいのだが、この時点では難しいので、誰か１人に稼がせよう（ポイント④）。セントラ遺跡では、強制戦闘が最低３回発生。それまでにブレイクを用意しておきたいが、入手経験値は少ないのでポイント④の方法でもＯＫ。

◀サイファーは１人で敵を倒してくれる。彼にまかせよう。

◀ブレイクがない場合、２人を戦闘不能にする。

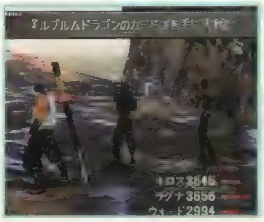
DISC2 「ブレイク」が大活躍してくれる!?

ガルバディアＤ地区収容所、ミサイル基地、バラム・ガーデンなどで強制戦闘がある。バラム・ガーデンでの戦闘はケツァクウァトルのコマンドアビリティ「カード」で、それ以外は魔法のブレイクで切り抜けることができる。ＤＩＳＣ２の大詰めとなる、ガルバディア侵攻時のパラトルーパー４体との戦いはけっこう厳しい。しかしブレイクが効くので、沈黙状態にされる前に狙っていこう。

◀バラム・ガーデンでの強制戦闘は基本的にカードでOKだ。

DISC3 ルブルムドラゴンはカードにできるんです!!

ラグナ編４（トラビア渓谷）のルブルムドラゴンは、実はカードにすることができる。グラビデ→グラビデ→カードのコンボで、ＨＰを削ってカードにするという方法で切り抜けよう。ラグナ編５（ルナティックパンドラ研究所）では５回戦闘が発生。緑色のエスタ兵はブレイクが効かないので、やはりここもポイント④のやり方で切り抜けよう。ここを乗り切れば，初期レベルクリアも間近！



◀強敵ルブルムドラゴンもカードにすればラクラク。

他にもこんな楽しみ方も!?

1 すべてにおいてMAXを目指す

初期レベルクリアは実は簡単だったが、本当のやり込み派ならやはりコンプリートを目指してみたい。レベルはすぐにＭＡＸになるので、ステータス、魔法、アイテム、カードなど、すべてにおいてコンプリートを目指すのだ。時間はかかるが、もっともやりがいのある遊び方といえる。

2 短時間クリアを目指してみる

やり込みの王道といえば早解き。とくに「Ⅷ」では、ドールミッションのムービーカット（P.22）など、早解きするための仕掛けが随所にある。低レベルでの進行に加え、必要最低限の魔法だけを精製で造り出せば、ドローにさく時間をカットできる。これだけで、大幅に時間を短縮できる。

初期レベルクリア法その他の注意点：リノアはできるだけパーティから外すこと。ザコからのドロー中（絶対攻撃してはいけない）に、アンジェロが勝手に攻撃して経験値が入ってしまう場合があるからだ。また、ザコ敵にコンフュやバーサクをかけられたら要注意。勝手に攻撃されないうちに、とっとと逃げよう。当然のことながら、制御できないオーディンは取らないように。

FINAL FANTASY VIII

SeeDMissionFile

↓ データ編

SeeD Mission File モンスターデータ&生息分布図

最新版

オールコンプリートを目指すための必見データ!!

個性的なモンスターがたくさん登場する『FFⅧ』。魔法を完璧にドローするために、あるいは武器改造用アイテムを収集するためにモンスターデータは欠かせない。一挙88体のデータを公開するぞ。

魔法収集と武器改造用アイテムはこれでバッチリOK!!

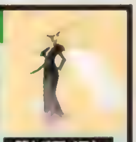
DISC1 ディスク1のモンスター MONSTERS

ここでは、基本的にストーリー進行中にしか登場しないモンスターをDISCごとに紹介していく。G.F.のドローはもちろん、ケルベロスのトリプルなど、そのときにしか入手できないものもあるので注意しよう。また、ボスモンスターに関しては、攻略法も載せているので活用しよう。

モンスターデータの見方

①は名前、②はHPでパーティのレベルの平均がDISC1は10〜30、DISC2は20〜40、DISC3は30〜50のときのおおよその数値。③は弱点の属性、④はドローできる魔法で、①はパーティレベルの平均値が1〜19、②は20〜29のときのもの。⑤は落とすアイテムで、これもレベルで変化。

イデア(1) ❶



HP	
10	4000
20	❷[illegible]0
30	10000

- ドロー① ❹: ケアルラ デスペル レイズ ダブル
- ドロー②: ケアルラ デスペル レイズ ダブル
- 弱点 ❸: 毒:×
- 落とすアイテム: なし ❺

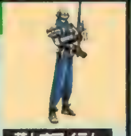
主に魔法を使って攻撃をしてくるので、シェルかカーバンクルでリフレクをかけて対応しよう。3人の集中攻撃で倒せ。

ビッグス(1)

HP	
10	705
20	1130
30	1725

- ドロー①: ファイア サンダー ブリザド エスナ
- ドロー②: ファイア サンダー ブリザド エスナ
- 弱点: なし
- 落とすアイテム: エリクサー

ウェッジ(1)



HP	
10	640
20	1040
30	1600

- ドロー①: ファイア サンダー ブリザド ケアル
- ドロー②: ファイア サンダー ブリザド ケアル
- 弱点: 毒:×
- 落とすアイテム: コテージ

ラルド

HP	
10	265
20	540
30	925

- ドロー①: ファイア サンダー プロテス
- ドロー②: ファイラ サンダラ プロテス
- 弱点: なし
- 落とすアイテム: 魔導石

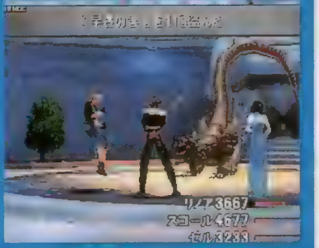
グラナルド

HP	
10	1510
20	1860
30	2350

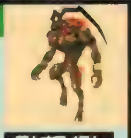
- ドロー①: スリプル ブライン シェル
- ドロー②: スリプル ブライン シェル
- 弱点: 風:○
- 落とすアイテム: 魔導石

"ぶんどる"はお得

ディアボロスとバハムートが持っている、コマンドアビリティの"ぶんどる"。特にストーリー中の中ボスから、レアなアイテムをゲットできるケースが多いので、早めに手に入れ、使っていこう。



イフリート



HP	
10	1500
20	3000
30	5100

- ドロー①: ファイア ケアル ライブラ
- ドロー②: ファイラ ケアル ライブラ
- 弱点: 冷:○ 炎:▼
- 落とすアイテム: Gリターナー、イフリートのカード

ジャンプからの攻撃が強いが、G.F.シヴァとブリザドを使いまくれば、苦戦しないだろう。ただし、制限時間には注意。

エルヴィオレ

HP	
10	3300
20	5800
30	8900

- ドロー①: サンダー ケアル ダブル セイレーン
- ドロー②: サンダラ ケアルラ ダブル セイレーン
- 弱点: 毒:×
- 落とすアイテム: Gリターナー 月刊武器3月号

G.F.「セイレーン」をドローし忘れないように! 3人連続でG.F.を召喚すればけっこう簡単に勝てるはずだ。

X-ATM092

HP	
10	5770
20	7020
30	8770

- ドロー①: ファイア ブリザド ケアル プロテス
- ドロー②: ファイラ ブリザラ ケアルラ プロテス
- 弱点: 雷:△ 毒:×
- 落とすアイテム: フォースの腕輪、ヒュプノクラウン、オリハルコン

魔法やG.F.を活用してしつこく攻撃し続ければ、倒すことができる。ケツァクウァトルのレベルがカギ(P.22参照)。

デリング偽大統領

HP	
10	610
20	1610
30	3010

- ドロー①: ケアル
- ドロー②: ケアル
- 弱点: なし
- 落とすアイテム: なし

特徴はなく、HPも低めなので楽に倒すことができる。倒すと正体(ナムタル・ウトク)を現す。

ナムタル・ウトク

HP	
10	3050
20	6050
30	9050

- ドロー①: エスナ ダブル バーサク ゾンビー
- ドロー②: エスナ ダブル バーサク ゾンビー
- 弱点: 聖:◎ 炎:○ 地:○ 毒:×
- 落とすアイテム: ゾンビパウダー

アンデッドモンスターなので、ケアル系の魔法でダメージを与えられる。ステータス異常の魔法(サイレスなど)には注意。

セクレト

HP	
10	1625
20	3500
30	6125

- ドロー①: シェル プロテス バーサク レイズ
- ドロー②: シェル プロテス バーサク レイズ
- 弱点: 毒:○ 風:○ 地:×
- 落とすアイテム: Gリターナー、Gハイポーション、セクレト・ミノタウロスのカード

レビテトをかけてHPを回復させないようにしよう。HPが減ってきたら集中攻撃だ。プロテスをかけておけばさらに完璧。

ミノタウルス

HP	
10	2250
20	4750
30	8250

- ドロー①: シェル プロテス バーサク ダブル
- ドロー②: シェル プロテス バーサク ダブル
- 弱点: 毒:○ 風:○ 地:×
- 落とすアイテム: Gリターナー、Gハイポーション、セクレト・ミノタウロスのカード

セクレト同様、レビテトをかけておこう。攻撃力が非常に高いので、プロテスは絶対に必要。ダブルもドローしておきたい。

シュメルケ

HP	
10	755
20	1880
30	3455

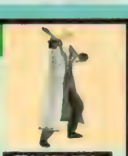
- ドロー①: ケアル エスナ ブレイク カーバンクル
- ドロー②: ケアル エスナ ブレイク カーバンクル
- 弱点: 聖:○ 地:○ 毒:× 炎:×
- 落とすアイテム: Gリターナー

「マグマブレス」を受けてカウントが0になると石化するのでエスナをドローして対処。カーバンクルをドローして速攻で倒せ。

※セクレト戦の1度目は"落とすアイテム"はなし。上記のデータは2体を倒したときのもの。

【弱点の記号】◎/非常に弱い、○/弱い、×/無効(まったく効かない)、▼/吸収(与えたダメージ分は相手のHPになり、回復されてしまう)。

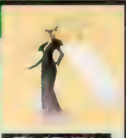
DISC2 ディスク2のモンスター MONSTERS

サイファー（1）


HP	
10	525
20	1150
30	2025

- ドロー①：ファイア、ケアル、レイズ
- ドロー②：ファイラ、ケアルラ、レイズ
- 弱点：毒：△
- 落とすアイテム：なし

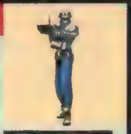
炎魔法とガンブレードで攻撃してくる。強い相手ではないが、プロテスなどを使うと楽に戦える。G.F.も活用しよう。

イデア（1）


HP	
10	4000
20	7000
30	10000

- ドロー①：ケアルラ、デスペル、レイズ、ダブル
- ドロー②：ケアルラ、デスペル、レイズ、ダブル
- 弱点：毒：×
- 落とすアイテム：なし

主に魔法を使って攻撃をしてくるので、シェルかカーバンクルでリフレクをかけて対応しよう。3人の集中攻撃で倒せ。

警備員


HP	
20	240
30	415
40	640

- ドロー①：スリプル、サイレス、ブライン、ケアル
- ドロー②：スリプル、サイレス、ブライン、ケアルラ
- 弱点：毒：○
- 落とすアイテム：ポーション、フェニックスの尾

ビッグス（2）

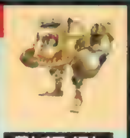
HP	
20	2130
30	2725
40	3490

- ドロー①：ケアル、ヘイスト、スロウ、リジェネ
- ドロー②：ケアルラ、ヘイスト、スロウ、リジェネ
- 弱点：なし
- 落とすアイテム：万能薬、エリクサー

ウェッジ（2）

HP	
20	2040
30	2600
40	3320

- ドロー①：ファイア、シェル、プロテス、リフレク
- ドロー②：ファイラ、シェル、プロテス、リフレク
- 弱点：なし
- 落とすアイテム：万能薬、エリクサー

GIM47N


HP	
20	700
30	1050
40	1500

- ドロー①：エスナ、ケアル
- ドロー②：エスナ、レイズ
- 弱点：雷：△ 地：△ 毒：× 水：○
- 落とすアイテム：鉄球、ネジ、鉄パイプ、ダイナモ石

GIM52A

HP	
20	2600
30	3650
40	5000

- ドロー①：ヘイスト、スロウ
- ドロー②：ヘイスト、スロウ、デスペル
- 弱点：雷：△ 地：△ 水：△ 毒：×
- 落とすアイテム：ネジ、燃料、ミサイル

SAM08G

HP	
20	2500
30	4075
40	6100

- ドロー①：シェル、プロテス
- ドロー②：シェル、プロテス、レイズ
- 弱点：雷：△ 毒：○
- 落とすアイテム：魔石のかけら、牙式連発銃、竜のウロコ

コマンド兵

HP	
20	880
30	1475
40	2240

- ドロー①：ブリザド、サイレス、コンフュ
- ドロー②：ブリザラ、サイレス、コンフュ
- 弱点：なし
- 落とすアイテム：ポーション、散弾

コマンドリーダー

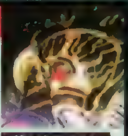
HP	
20	1040
30	1250
40	1520

- ドロー①：サンダー、コンフュ、スロウ、リフレク
- ドロー②：サンダラ、コンフュ、スロウ、リフレク
- 弱点：毒：○
- 落とすアイテム：ポーション、散弾

パラ・トルーパー

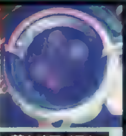
HP	
20	880
30	1125
40	1440

- ドロー①：エアロ、ウォータ、エスナ
- ドロー②：エアロ、ウォータ、エスナ
- 弱点：毒：○
- 落とすアイテム：万能薬、フェニックスの尾、ハイポーション

セルト・ヒサーリ


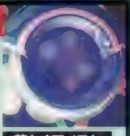
HP	
20	2000
30	2000
40	2000

- ドロー①：ケアル
- ドロー②：ケアルラ
- 弱点：毒：×
- 落とすアイテム：なし

ソルト・ヒサーリ（左目）


HP	
20	1810
30	3385
40	5410

- ドロー①：デスペル、コンフュ、スロウ
- ドロー②：デスペル、コンフュ、スロウ
- 弱点：全属性を無効
- 落とすアイテム：なし

サグト・ヒサーリ（右目）


HP	
20	1810
30	3385
40	5410

- ドロー①：サンダー、レイズ
- ドロー②：サンダラ、レイズ、バイオ
- 弱点：全属性を無効
- 落とすアイテム：なし

スラッパー

HP	
20	590
30	1080
40	1710

- ドロー①：ブリザド
- ドロー②：ブリザド、ブリザラ、ウォータ
- 弱点：なし
- 落とすアイテム：ハイポーション

BGH251F2

HP	
20	8000
30	10000
40	12000

- ドロー①：シェル、プロテス、ストップ
- ドロー②：シェル、プロテス、ストップ
- 弱点：雷：△ 地：△ 水：△ 毒：×
- 落とすアイテム：ポーション、月刊武器6月号

ビームキャノンはとても威力が高いので、HPはこまめに回復しよう。G.F.（とくにケツァクウァトル）をうまく使え！

オイルシッパー

HP	
20	4270
30	5480
40	6750

- ドロー①：エスナ、ブライン、ケアル、コンフュ
- ドロー②：エスナ、ブライン、ケアルラ、コンフュ
- 弱点：炎：○ 水：×
- 落とすアイテム：魔導石

炎系の属性攻撃、魔法、G.F.（イフリート）で攻めよう。威力の高い技には、ブラインが最も有効だ。

ノーグ

HP	
20	10100
30	13100
40	16100

- ドロー①：シェル、プロテス、エスナ、リヴァイアサン
- ドロー②：シェル、プロテス、エスナ、リヴァイアサン
- 弱点：毒：× 風：○
- 落とすアイテム：魔導石

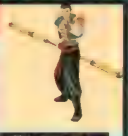
G.F.リヴァイアサンのドローを最優先に考えよう。HPが高いのでヘイストなどを使って集中して倒せ。

BGH251F2（壊れ）

HP	
20	7000
30	8000
40	9000

- ドロー①：シェル、プロテス、ストップ
- ドロー②：シェル、プロテス、ストップ
- 弱点：雷：△ 地：△ 水：○ 毒：×
- 落とすアイテム：ミサイル

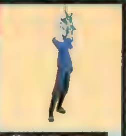
素早い動きで最初からビームキャノンを使ってくる。ヘイスト、プロテスを常にかけておけば、戦闘が楽になるはずだ。

雷神


HP	
20	8000
30	12000
40	16000

- ドロー①：サンダー、プロテス、シェル
- ドロー②：サンダー、サンダラ、プロテス、シェル
- 弱点：雷：▼ 毒：△
- 落とすアイテム：パワーアップ

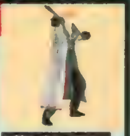
一撃がとても強いのでプロテスが欠かせない。男女混合パーティだと、女性キャラを攻撃してこないという特徴がある。

風神


HP	
20	6000
30	9000
40	12000

- ドロー①：エアロ、ケアルラ、レイズ、パンデモニウム
- ドロー②：エアロ、ケアルラ、レイズ、パンデモニウム
- 弱点：毒：△ 風：▼
- 落とすアイテム：パワーアップ、格闘王002、ラストエリクサー

威力高い魔法を連発してくるのでシェルで対応しよう。戦闘が始まったらまず、パンデモニウムをドローしておくこと。

サイファー（2）


HP	
20	7000
30	10000
40	13000

- ドロー①：ファイア、サンダー、デスペル、ヘイスト
- ドロー②：ファイラ、サンダラ、デスペル、ヘイスト
- 弱点：毒：△
- 落とすアイテム：メガポーション、英雄の薬

「鬼斬り」はとても強力。HPはこまめに回復しておこう。魔法攻撃はサイレスで封じてしまえば楽に戦える。

サイファー（3）

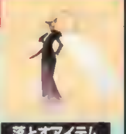
HP	
20	5000
30	7000
40	9000

- ドロー①：ファイア、サンダー、デスペル、ヘイスト
- ドロー②：ファイラ、サンダラ、デスペル、ヘイスト
- 弱点：毒：△
- 落とすアイテム：—

サイファー（2）よりもHPも素早さも低いが、強力な技は健在。プロテス、G.F.を多用すればOK。

※ビッグス（2）、ウェッジ（2）の〝落とすアイテム〟欄は2体倒したときのもの。雷神の〝落とすアイテム〟欄は、単体で戦ったときのもの。風神の〝落とすアイテム〟欄は、風神・雷神戦のときのものです。

イデア(2)



HP	
20	10000
30	15000
40	20000

- ドロー①：ブリザド、グラビデ、エスナ、アレクサンダー
- ドロー②：ブリザラ、グラビデ、エスナ、アレクサンダー
- 弱点：なし
- 落とすアイテム：フォースの腕輪、英雄の薬

全員のHPを半分にしてしまうメイルシュトロームには要注意。HPは高いがグラビデが効くので一気に減らせる。

ケルベロス

HP	
20	9000
30	10000
40	11000

- ドロー①：クエイク、ダブル
- ドロー②：クエイク、ダブル、トリプル
- 弱点：雷：▼ 風：×
- 落とすアイテム：Gリターナー、ケルベロスのカード

トリプルを使った魔法攻撃がとてもつらい。リフレクだと跳ね返した魔法で回復されるのでシェルを使え。ドローも忘れずに。

さまざまな場所に出没するモンスター

ガルバディア兵

HP	
10	115
20	240
30	415

- ドロー①：ファイア、サンダー、ブリザド、ケアル
- ドロー②：ファイラ、サンダラ、ブリザラ、ケアルラ
- 弱点：毒：○
- 落とすアイテム：ポーション、通常弾

エリート兵

HP	
10	260
20	460
30	740

- ドロー①：ファイア、サンダー、ブリザド、ライブラ
- ドロー②：ファイラ、サンダラ、ブリザラ、ライブラ
- 弱点：毒：△
- 落とすアイテム：ポーション、フェニックスの尾

DISC3 ディスク3のモンスター MONSTERS

プロパゲーター(赤)

HP	
30	4000
40	5000
50	6000

- ドロー①：サンダー、ケアル、エスナ、レイズ
- ドロー②：サンダラ、ケアルラ、エスナ、レイズ
- 弱点：なし
- 落とすアイテム：デスストーン、オーラストーン、アルテマストーン

プロパゲーター(緑)

HP	
30	4000
40	5000
50	6000

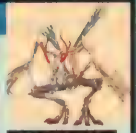
- ドロー①：サンダー、ケアル、エスナ、レイズ
- ドロー②：サンダラ、ケアルラ、エスナ、レイズ
- 弱点：なし
- 落とすアイテム：デスストーン、ホーリーストーン、アルテマストーン

プロパゲーター(黄)

HP	
30	4000
40	5000
50	6000

- ドロー①：サンダー、ケアル、エスナ、レイズ
- ドロー②：サンダラ、ケアルラ、エスナ、レイズ
- 弱点：なし
- 落とすアイテム：デスストーン、フレアストーン

アバドン



HP	
30	15010
40	20010
50	25010

- ドロー①：ケアル、エスナ、デスペル
- ドロー②：ケアルラ、エスナ、デスペル
- 弱点：炎：[illegible] 聖：[illegible]
- 落とすアイテム：フレアストーン

HPは高いが、アンデットモンスターなのでケアル系の魔法でダメージを与えられる。敵から「ドロー」→「はなつ」で楽勝。

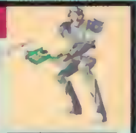
プロパゲーター(紫)

HP	
30	4000
40	5000
50	6000

- ドロー①：サンダー、ケアル、エスナ、レイズ
- ドロー②：サンダラ、ケアルラ、エスナ、レイズ
- 弱点：なし
- 落とすアイテム：デスストーン、プロテスストーン、シェルストーン

ラグナ編にのみ登場

エスタ兵(人)



HP	
10	260
20	410
30	690

- ドロー①：ファイア、サンダー、ブリザド、ケアル
- ドロー②：ファイラ、サンダラ、ブリザラ、ケアルラ
- 弱点：毒：[illegible]
- 落とすアイテム：ポーション

ゲスパー

HP	
10	860
20	1460
30	2300

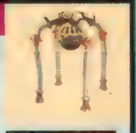
- ドロー①：シェル、プロテス
- ドロー②：シェル、プロテス、レビテト
- 弱点：毒：[illegible]
- 落とすアイテム：魔石のかけら、ブラックホール

エスタ兵(サイボーグ)

HP	
10	375
20	670
30	1125

- ドロー①：ファイア、サンダー、ブリザド
- ドロー②：ファイラ、サンダラ、ブリザラ
- 弱点：雷：○ 毒：×
- 落とすアイテム：ポーション、フェニックスの尾

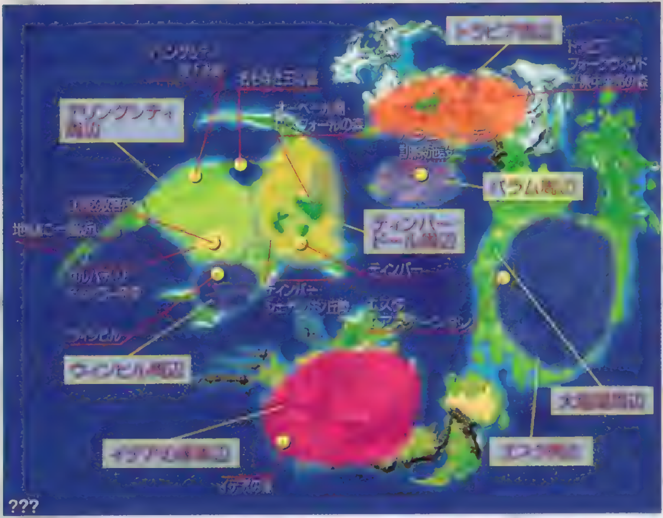
インビンシブル



HP	
10	950
20	1700
30	2750

- ドロー①：デスペル
- ドロー②：デスペル、ストップ
- 弱点：雷：○ 毒：×
- 落とすアイテム：魔石、魔石のかけら、魔導石

ワールドマップに登場するモンスター



バラム・ガーデンやラグナロクで移動できるようになると、世界の様々な場所に行けるようになる。ここでは、ワールドマップに出てくるモンスターを50音順に公開。これを参考に、武器改造用のアイテムや魔法を集めてみよう。また、代表的な武器改造用アイテムと、ドローしたい魔法を、逆引きできるリストも掲載しているので併せて活用してほしい。

改造用アイテム逆引きリスト

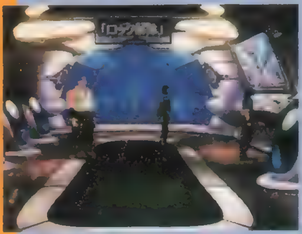
アイテム名	モンスター
鉄パイプ	ウェンディゴ、GIM47N
ネジ	ハウリザード、GIM47N、GIM52A
とがった爪	エサンスーシ、グランデアーロ、ワイルドフック
風切り羽	スラストエイビス、ワイルドフック
竜の皮	ヘッジヴァイパー
竜の牙	アルケオダイノス、グレンデル
闘気のかけら	ルブルムドラゴン、ドラゴンイゾルデ
カメのこうら	エサンスーシ
ダイナモ石	クリープス、ブリッツほか
呪いの爪	トライフェイス、ライフフォビトン

逆引きドローリスト

魔法	モンスター
ファイア	バイトバグ、ブエル、ボムなど
ファイラ	バイトバグ、ブエル、ボムなど
ファイガ	ルブルムドラゴンなど
サンダー	ケダチク、ブエル、ハウリザードなど
サンダラ	ケダチク、ブエル、ハウリザードなど
ブリザド	グヘイスアイ、スラストエイビスなど
ブリザガ	グヘイスアイ、スラストエイビスなど
ウォータ	グランデアーロ
エアロ	スラストエイビス、ワイルドフックなど
トルネド	風神（2）など
クエイク	鉄巨人など
バイオ	トライフェイス、サグト・ヒサーリなど
ブライン	ブリヌラ、ゴーマニなど
コンフュ	オチュー、ガルキマセラなど
スリプル	ゲイラ、ベルヘルメルヘル、フンゴオンゴなど
サイレス	ブラッドソウル、フンゴオンゴなど
ゾンビー	ブラッドソウル、ライフフォビトンなど
ブレイク	コカトリス、ガルキマセラなど
グラビデ	ルブルムドラゴン、クアールなど
ドレイン	レッドマウス、ゴーマニなど
デス	クアール、トンベリなど
ストップ	ケダチク、インビンシブルなど
スロウ	ケダチク、ゴーマニなど
ヘイスト	バイセージ、鉄巨人など
ダブル	グレンデル、ケルベロスなど
トリプル	ケルベロス
バーサク	ウェンディゴ、ベルヘルメルヘルなど
レビテト	スラストエイビス、ブラッドソウルなど
リフレク	鉄巨人、エリート兵など
プロテス	ウェンディゴ、エサンスーシ、ドロマニなど
シェル	エサンスーシ、ブリヌラ、ドロマニなど
デスペル	グラナトゥム、ワイルドフックなど
エスナ	グランデアーロ、メズマライズなど
リジェネ	ビッグス（2）など
ケアル	ケダチク、ヘッジバイパーなど
ケアルラ	ケダチク、ヘッジバイパーなど
レイズ	クリープス、クアールなど
ライブラ	レッドマウス、フンゴオンゴなど

 【弱点の記号】◎／非常に弱い、○／弱い、×／無効（まったく効かない）、▼／吸収（与えたダメージ分は相手のＨＰになり、回復されてしまう）。

名前	HP 10	HP 30	HP 50	弱点	ドロー①	ドロー②	落とすアイテム	出現場所
アビスウォーム	2150	6750	11750	風：○ 水：○ 地：×	エアロ	エアロ	魔石のかけら、魔石、魔導石、風車	ガルバディアディンゴー砂漠など
アルケオダイノス	13900	23500	25500	冷：○	ファイア サンダー	ファイラ サンダラ	恐竜の骨、魔石のかけら、竜の牙、星々のかけら	バラム・ガーデン訓練所など
ウェンディゴ	1375	2875	5375	なし	バーサク	バーサク プロテス	鉄球、鉄パイプ、ちからだすき	オーベル湖周辺の森など
エサンスーシ	1150	2950	5950	なし	プロテス	プロテス シェル	魔石のかけら、魔石、とがった爪、かめのこうら	名もなき王の墓など
オチュー	1750	6750	13750	炎：△ 冷：△ 地：×	サイレス ブライン	サイレス ブライン コンフュ	魔石、オチューの触手	オーベル湖周辺の森など
ガルキマセラ	4380	5100	6300	聖：○ 地：×	ブライン サイレス コンフュ ブレイク	ブライン サイレス コンフュ ブレイク	死者の魂、月の石、呪いの爪	エスタ市街地など
クアール	2450	8250	15250	なし	デス グラビデ レイズ	デス グラビデ レイズ	魔導石、月の石、命の指輪、復活の指輪	エスタ市街地など
グヘイスアイ	275	575	1075	炎：○ 冷：×	ブリザド ケアル ライブラ	ブリザラ ケアルラ ライブラ	魔石のかけら、吸血の牙、北極の風	バラム周辺など
グラット	335	875	1775	炎：○ 冷：○	スリプル サイレス	スリプル サイレス バーサク	眠り粉、沈黙の粉、毒の粉	バラム・ガーデン周辺など
グラナトゥム	1275	1575	2075	なし	ケアル エスナ デスペル	ケアルラ エスナ デスペル	魔導石、命の指輪、ヒーリングメイル	エスタ市街地など
グランデアーロ	5395	6175	7475	冷：○ 雷：○	ウォータ エスナ	ウォータ エスナ	水の結晶、とがった爪	デリングシティ地下水路など
クリープス	350	950	1950	雷：× 聖：○	サンダー レイズ	サンダラ レイズ	魔石のかけら、サンゴのかけら、呪いの爪、ダイナモ石	デリングシティ地下水路など
グレンデル	5350	7250	12250	地：○ 風：○ 聖：○	ファイア ブリザド ダブル	ファイラ ブリザラ ダブル	竜の牙、竜のウロコ	地獄に一番近い島など
ゲイラ	1300	2500	4500	風：○	スリプル サンダー	スリプル サンダラ	謎の液体、魔石、魔導石	トラビア・ガーデン周辺など
ケダチク	340	1060	2260	炎：△ 冷：○	サンダー ケアル	サンダラ ケアルラ スロウ	魔石、魔導石、クモの糸、魔石のかけら	バラム周辺など
コカトリス	1105	1525	2225	雷：× 毒：× 風：○	サンダー	サンダラ ブレイク	サンゴのかけら、コカトリスの羽、ダイナモ石	ティンバー周辺など
ゴーマニ	2100	3300	5300	聖：○	ブライン ドレイン	ブライン ドレイン スロウ	魔石のかけら、魔石、魔導石、命の指輪、復活の指輪	シェナンドー丘陵、大塩湖など
スラストエイビス	450	1050	2050	風：○	ブリザド ライブラ レビテト	ブリザラ エアロ ライブラ レビテト	風切り羽、風車	ティンバー周辺など
ダブルハガー	650	1250	2250	風：○ 聖：○	ファイア サンダー ブリザド	ファイラ サンダラ ブリザラ	魔石のかけら、魔石、魔導石、いやしの水	イデアの家周辺など
鉄巨人	6900	22500	40500	雷：○ 毒：×	ヘイスト シェル リフレク	ヘイスト クエイク シェル リフレク	魔導石、牙式連発銃、星々のかけら	エスタ市街地など
トライフェイス	3500	7950	10550	炎：○ 毒：▼ 聖：○	サイレス ブライン	サイレス ブライン スロウ バイオ	死者の魂、呪いの爪	？？？
ドロマニ	2100	3300	5300	聖：○	シェル プロテス	シェル プロテス	魔石のかけら、魔石、魔導石、ルーンの腕輪	シェナンドー丘陵、大塩湖など
バイセージ	3450	5250	8250	聖：△	エスナ ヘイスト	エスナ ヘイスト	魔石のかけら、魔石、魔導石、ダッシュシューズ	シェナンドー丘陵、大塩湖など
バイトバグ	170	410	810	冷：○ 風：○	ファイア ライブラ	ファイラ ライブラ	魔石のかけら、魔石、魔導石	バラム、トラビア周辺など
ハウリザード	85	265	565	なし	サンダー ケアル	サンダー サンダラ ケアル ケアルラ	ネジ、いやしの水、魔石、魔導石	ティンバー周辺など
ブエル	85	265	565	風：○ 聖：○	ファイア サンダー ブリザド	ファイラ サンダラ ブリザラ	魔石のかけら、魔石、魔導石	炎の洞窟、名もなき王の墓など
フォカロル	425	1325	2825	雷：○ 地：○ 水：▼	ブリザド スリプル ライブラ	ブリザラ スリプル ライブラ	サカナのヒレ、水の結晶	ガルバディア・ディンゴー砂漠など
フォカロル	425	1325	2825	雷：○ 地：○ 水：▼	ブリザド スリプル ライブラ	ブリザラ スリプル ライブラ	サカナのヒレ、水の結晶	バラム海岸など
ブラッドソウル	650	1250	2250	炎：○ 聖：○	ゾンビー レビテト	ゾンビー レビテト サイレス	魔石のかけら、ゾンビパウダー	ガルバディア・ガーデン周辺など
ブリッツ	765	1425	2525	雷：▼	サンダー	サンダー サンダラ	サンゴのかけら、味方殺しの剣、ダイナモ石、魔石のかけら、魔石	イデアの家周辺など
ブリヌラ	330	690	1290	不定	シェル	シェル ブライン バーサク	魔石のかけら、魔石、魔導石、ルーンの腕輪	名もなき王の墓など
フンゴオンゴ	345	525	825	なし	スリプル ライブラ	スリプル ライブラ サイレス	魔石のかけら、魔石、魔導石、眠り粉	ティンバー周辺など
ヘッジヴァイパー	1400	3800	7800	冷：○ 毒：▼	ファイア ケアル	ファイラ ケアルラ	魔石のかけら、竜の皮、毒の牙	ティンバー周辺など
ベルヘルメルヘル	495	1035	1935	聖：○	スリプル サンダー	バーサク サンダラ	魔石、ネジ、ノコギリの刃、魔石のかけら、魔導石	ガルバディア・ガーデン周辺など
ボム	400	880	1680	冷：○ 風：△ 炎：▼	ファイア	ファイア ファイラ	魔石のかけら、ボムのかけら	炎の洞窟など
メズマライズ	600	1200	2200	なし	ケアル エスナ	ケアルラ エスナ レイズ	命の指輪、メズマライズの刃、復活の指輪、ヒーリングメイル	トラビア、エスタ周辺など
ライフフォビトン	1400	4600	8600	炎：○ 毒：× 聖：○	ゾンビー	ゾンビー ブライン ストップ	味方殺しの剣、死者の魂、呪いの爪、ゾンビパウダー	セントラ遺跡、名もなき王の墓など
ルブルムドラゴン	6075	19975	36475	炎：▼ 冷：○ 風：▼ 聖：○	エアロ ファイラ	エアロ ファイガ グラビデ	火竜の牙、闘気のかけら	地獄に一番近い島、イデアの家周辺など
レッドマウス	65	245	545	風：○	サンダー ライブラ	サンダラ ライブラ ドレイン	魔石、吸血の牙、魔石のかけら	炎の洞窟など
ワイルドフック	4650	6450	9450	なし	エアロ	エアロ デスペル	魔石のかけら、風車、とがった爪、風切り羽	イデアの家周辺など



SeeD Mission File 完全 ストーリーチャート

必要な行動がひと目でわかる！ これで進める!!

ゲームスタートからD-SC4に入るまでの行動チャートを完全網羅！ ストーリーを進ませるために必要な全行動をわかりやすく順に説明しているので、詰まったときはぜひ参考にしてほしい。

G.F.入手、ジャンクションチェンジもフォローの完全版！

行動チャート

ゲームスタート

バラム・ガーデン

- 保健室を出たらキスティスと渡り廊下を手前に進む
- 教室の自分の席の学習パネルを調べて「予習と復習」を選択してG.F.の登録確認をする
- **G.F.ケツァクウァトル、シヴァを入手**
- 入手したG.F.をスコールにジャンクションする
- 生徒たちと話しているキスティスに話しかける
- エレベータで1階へ
- 正門でキスティスを仲間に加え、ワールドマップへ出たら東の方角にある炎の洞窟へ
- 洞窟前で2人の教官と話したあと洞窟内へ
- 洞窟奥でイフリートと戦闘し、倒す
- **G.F.イフリートを入手**
- 洞窟の入口に戻って2人の教官と話す
- バラム・ガーデンの学生寮に戻る
- 自室のベッドを調べて、制服に着替えたら1階ロビーへ
- キスティスとシドの話を聞いたあと駐車場へ

バラム街

- 車で道路を進み、バラム街に着いたら港から高速上陸艇に乗る

ドール公国

- 船内でキスティス、ゼル、サイファーの3人に話しかけたあと、外の様子を見にいく
- 海岸に着いたらサイファー、ゼルにG.F.をジャンクション。その後、中央広場へ向かう
- 中央広場の右上の道路を奥へ進むと、ガルバディア兵とのイベント戦闘に突入する
- 戦闘終了後、サイファーと話す
- 画面が切り替わったらサイファーに2度近寄る。その後、サイファーを追って電波塔へ
- 崖の上でセルフィ登場。その後、電波塔入口へ
- セルフィが仲間に加わる
- **ジャンクションチェンジ**
- 電波塔内に入ったらリフトに乗って2階へ
- 電波塔復旧後、ビッグス、ウェッジ、エルヴィオレとの戦闘イベントに突入
- **エルヴィオレからG.F.セイレーンをドロー**
- 電波塔を出ると制限時間イベントが発生。X－ATM092から逃げつつ海岸へ向かう

バラム・ガーデン

- 港でサイファーに置いていかれる。その後、ワールドマップを歩いてバラム・ガーデンへ
- バラム・ガーデンに戻り、図書館へ続く通路の前にいるサイファーに話しかける
- 2階の教室前廊下へ行き、ゼル、雷神、風神の3人に話しかける
- 認定式が終わったら再び教室前廊下へ
- 学生寮に戻り、自室のベッドを調べてSeeD服に着替え、セルフィと話す
- パーティイベント
- 自室で私服に着替えてから訓練施設にいるキスティスに会う
- **ジャンクションチェンジ**
- 訓練施設の一番奥にある「秘密の場所」に行くと、キスティスとの会話イベント発生
- 秘密の場所でのイベント終了後、訓練施設から出ようとすると戦闘イベントに突入
- 戦闘イベント終了後、学生寮の自室に戻る
- 翌朝、セルフィに起こされたらカードリーダー前の広場へ行く
- シドの話が終わったらワールドマップへ出てバラム街へ
- **ジャンクションチェンジ**

バラム街

- 駅の改札にいる駅員に話しかけ、ティンバー行きの切符（3000ギル）を購入して列車に乗る

列車内

- SeeD専用キャビンに入り、ゼルに近寄るとラグナ編に移行

ラグナ編1

- ティンバーの森を一番奥へと進んだところにある車に乗り込んでデリングシティへ
- デリングシティに着いたら右側の道に沿って奥へ進み、ショッピングモールへ行く
- ショッピングモールのガルバディアホテルに入り、ロビー右手にある階段を降りてバーへ
- ホテルでのイベントが終了するとスコール編へ

ティンバー

- ティンバーに着いて、駅で男に話しかけられたら、「まだフクロウはいますよ」を選択
- アジトの通路を奥へ進んで左側の部屋に入り、リノアと会話後、もう1度リノアと話す
- ゼルたちがいる車両に戻って、扉から作戦会議室の中に入る
- 部屋の外に出たらワッツに話しかけ、「OKだ」を選択
- 大統領誘拐作戦を実行。列車上での一連のイベントを終了させる
- "話し合い"に向かう前にリノアに話しかけ「OKだ」を選択
- 戦闘イベント終了後、作戦会議をしているリノアに話しかける
- 作戦の実行部隊を編成
- **ジャンクションチェンジ**
- ワッツに話しかけ「OKだ」を選択
- ティンバーに到着して、ワッツと別れたあとティンバー・マニアックス社の隣の民家へ向かう
- おばさんから放送局までの行き方を聞いたあとパブへ行き、酔っ払いに扉の前をどいてもらう
- 扉から裏通りへ抜けて、奥の階段を上る
- 階段上でのイベントを終えたら、そのまま奥へ進んで放送局の中へ
- 放送局でのイベント終了後、パブに戻り、そしてティンバー・マニアックス社の隣の民家へ
- 民家の2階でキスティスに2回話しかける
- 民家を出たら学園東行きの列車が出ている駅のホームへ向かう
- ホームから学園東行きの列車に乗る

列車内

- 列車内でセルフィと話したあと、ゼルに話しかけて「しばらくほおっておこう」を選択

ワールドマップ

- 駅の北西の方角にある谷間の森へ

谷間の森

◀駅に着いたら、そのまま北西の方角に視点を変えてみよう。

- **ジャンクションチェンジ**

ラグナ編2

- 発掘現場を奥へ進んで崖へ
- スコール編に戻る

ガルバディア・ガーデン

- 谷間の森を抜けてガルバディア・ガーデンへ
- 正門でキスティスがパーティから離れたあと、2階の応接室に入ってゼルに話しかける
- ゼル、セルフィ、キスティス、リノアの4人に話しかけたあと、入口のドアに近づく

ガルバディア・ガーデン

- スコールが応接室を出たら、1階のホールへ向かうと、途中で雷神、風神に話しかけられる
- カードリーダー前でキスティスと話したあと、ガーデン入口へ
- ガーデン入口でリノアと話す
- ドドンナから魔女暗殺計画の任務を聞いたあと、アーヴァインが仲間に加わる
- ゼル、セルフィ、キスティス、リノアのうち、誰か1人に話しかけ、パーティを編成する

ジャンクションチェンジ

- ワールドマップへ出たらガルバディア・ガーデンの南西にあるガルバディア駅へ

列車内

- 階段を上がって駅員に話しかけ、デリングシティ行きの切符を買う
- 列車に乗ったあと乗降口に近づくとアーヴァインたちが乗り込んでくる
- 奥の車両に進んでセルフィとアーヴァインの会話を聞いたあと、手前の車両に戻る
- デリングシティに到着

デリングシティ

- 駅を出て駅前の広場へ
- 画面手前のバス停から【カーウェイ邸前】行きのバスに乗る（徒歩でも可）
- 1つ目の停留所で降り、屋敷の入口(道路の反対側)にいる警備兵と話したあとワールドマップへ出る
- ワールドマップを北東の方角に進んで名もなき王の墓へ
- 墓の中に入ってすぐのところに落ちている武器に記された出席番号を調べる
- 墓を出てデリングシティに戻る
- カーウェイ邸の前にいる警備兵に墓で調べた出席番号を伝える
- 屋敷の中に入ったらリノアに話しかけ、そのあとカーウェイ大佐と会話
- 魔女暗殺計画の下見のため、全員で大統領官邸前へ行き、カーウェイ大佐の説明を受ける
- カーウェイ大佐が暗殺計画を説明し終わったら、凱旋門へ移動する
- 凱旋門で自由行動となる
- 凱旋門からカーウェイ邸に戻る
- 暗殺作戦が決行され、パーティがふた手に分かれる
- 【凱旋門チーム】リノアと会話後、凱旋門で待機
- 【狙撃チーム】大統領官邸前へ行き待機
- 【凱旋門チーム】カーウェイ邸に戻ると部屋の中に閉じ込められる
- 【リノア】大統領官邸に忍び込み、魔女イデアに近づく

ジャンクションチェンジ

- 【凱旋門チーム】部屋の左側にある棚を調べてグラスを手に入れる
- 部屋の左奥にある女神像にグラスを納めると隠し通路が現れるので、奥へ進む
- 地下水路を奥へ進むとムービーイベント発生

ジャンクションチェンジ

- 【狙撃チーム】リノアの行動と同じ方法で大統領官邸に忍び込む
- 官邸内に入って通路を奥へ進むと、シュメルケ×2との戦闘イベントに突入する

シュメルケからG.F.カーバンクルをドロー

- 官邸内の通路の床のハッチを調べてギミック時計の内部に入る
- ギミック時計の内部に置かれているライフルを取ると待機状態となる

ジャンクションチェンジ

- 【凱旋門チーム】地下水路を進んではしごのある場所から凱旋門の内部に入る
- はしごを上って部屋の左手前にあるスイッチを作動させる

ジャンクションチェンジ

- パレードカーでスコールがサイファーと対決
- 同じくパレードカーでスコール、アーヴァイン、リノアがイデアと対決

DISC1終了

ラグナ編3

ジャンクションチェンジ

- 空き家の2階で目が覚めたらエルオーネと会話後、家を出る
- 空き家の隣にあるパブに入って、レインと会話したあと、キロスに話しかける

ジャンクションチェンジ

- 町の入口に行き、再びパブに戻って、2階にいるレインに話しかける
- 空き家の2階にあるベッドで休む

D地区収容所

- フロア7でゼルを動かしリノアに2回話しかける
- キスティスと会話後、部屋を出る
- フロア8で警備兵と戦い、武器を取りもどす

ジャンクションチェンジ

- フロア7でビッグス、ウェッジと戦闘
- フロア13でスコールを助け出す
- 【スコール】制御室の中央奥にあるパネルを調べる
- 【スコール】独房を出たら通路の奥にある扉を調べる
- 【ゼル】画面が切り替わるまで通路を右回りに走って、警備兵から逃げる

ジャンクションチェンジ

- 【スコール班】フロア13まで上る

ジャンクションチェンジ

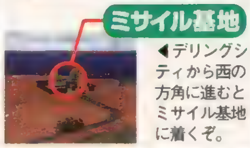
- 【アーヴァイン班】フロア3まで下りる

ジャンクションチェンジ

- 【スコール班】フロア15の屋上で戦闘
- 戦闘終了後、鉄橋を渡る。収容所が地面に潜り始めたら右方向へ移動する
- 脱出後、砂漠でセルフィと会話
- メンバーを分ける。スコール班はバラム・ガーデンへ、セルフィ班はミサイル基地へ向かう
- 【スコール班】線路の左側(手前)を奥へ進んで列車に乗り込む

ミサイル基地

- 車に乗ったまま基地の中に入り、駐車場の左奥にある建物の中へ



◀デリングシティから西の方角に進むとミサイル基地に着くぞ。

- 建物に入ってすぐの部屋で左右の扉の間にあるチェッカーを調べ、左側の扉から中に入る
- M7エリア(床に表示)へ行って画面奥にいる警備兵と話す
- ランチャーリフトに行き、画面奥にいる警備兵と話す
- 再びM7エリアへ行って画面奥にいる警備兵と話す
- M3エリアに行って変電室の前の警備兵に話しかけ、変電室の中に入る
- 部屋の左側にある装置を操作して、電気系統に異常が発生したら部屋の外に出る
- ①ランチャーリフト前でコントロールパネルを操作し、着弾誤差を最大に修正する ②管制室で発射装置を解除したあと、自爆装置を作動させる

※作戦を成功させるには左下の①②という、2つの行動をとることが必要。ただし、選択肢の選び方によって行動順は変化する(P.23参照)。

- 駐車場へ出ると入口付近で戦闘イベントが発生。その後、駐車場の左右両はじに移動して、中央付近に戻る

バラム・ガーデン

- スコール班がバラム・ガーデンに到着する場面に切り替わる

ジャンクションチェンジ

- カードリーダー前で教師に話しかけられ、「わけわかんないな…」を選択すると戦闘に突入する
- ロビーで雷神、風神と話す
- 1階の各施設に行って、生徒たちからシド学園長に関する情報を集める
- ロビーに行き、シュウを見かける
- エレベータで2階に上がり、教室前のろうかを奥へと進み、シュウと会話する
- 3階の学園長室へ行き、シドに2回話しかける
- エレベータに乗り、停電したあとスイッチを調べて、次に床を調べる
- はしごを降りきったら通路の手前の床にあるハッチを調べる
- 画面右のはしごを降りきったら画面左下の扉から部屋の中に入る
- 手前にあるバルブを調べて次の層に続くはしごを出現させる
- 部屋を出て新しく現れたはしごを降りる
- 階段を下り、奥へ進んではしごを登る（はしごが倒れる）
- 部屋の右奥にある装置を調べてドームを開く
- 立てかけられたはしごを調べて「仕方ない～」を選択する
- 画面左下の緑色に光るライトのあるゲートを調べてはしごを降りる
- 手前のレバーを調べて奥の扉を開け、通路を奥へ進むと戦闘イベントに突入
- 戦闘終了後、奥へ進んではしごを降り、MD層の最深部にある装置を2回調べる
- シドに話しかけ、2階奥のろうかからデッキへ
- 2階奥のろうかでシュウと話したあと、学園長室へ
- 学生寮を出てロビーへ行くと教師に話しかけられる
- エレベータに乗ってマスタールームに着いたらシドに話しかける。その後、ノーグとの戦闘イベントに突入

バラム・ガーデン

ノーグから G.F.リヴァイアサンをドロー

- 戦闘終了後、保健室に行って シドに話しかける
- 1階ロビーでシュウと話したあと 2階デッキへ
- 図書館へ行ってエルオーネと話す
- 学生寮を出ると校内放送が始まり、シドに呼び出される
- 2階デッキからフィッシャーマンズ・ホライズン（F.H.）へ

フィッシャーマンズ・ホライズン（F.H.）

- デッキでF.H.の住人と話す
- F.H.への通路を奥へ進み、突き当たりにいる男に 話しかけてリフトに乗る
- 駅長の家の2階に行き、会話が終了したら、外に出て階段を上る
- ガルバディア軍襲来の イベント発生後、F.H.駅前へ
- 駅前でガルバディア兵に襲われて いるドープ駅長を助けると 戦闘イベントに突入
- 戦闘終了後、バラム・ガーデンに 続く通路にいるアーヴァインに 話しかける
- バラム・ガーデンの校庭に行き、セルフィに話しかける
- 校内放送でシドに呼び出されたら ブリッジへ
- シドが校内放送でガーデンの リーダーにスコールを指名
- ライブイベントで演奏する 楽器を選択する
- 学生寮を出て、渡り廊下で リノアと話す
- アーヴァインに2度話しかけて、駅長の家の前へ
- ライブが始まったら画面右へ 移動して、地面に落ちている 本を調べてリノアと話す
- 校内放送で呼び出されたら 学園長室（ブリッジ）へ行く
- ニーダに話しかけて、「そうだ」を選択する
- バラム街へ向かう

バラム街

- バラム街の入口でレンタカー屋の そばにいるガルバディア兵と話す
- 街の入口付近をウロウロしたあと 再びガルバディア兵に近づく

ジャンクションチェンジ ※ゼルがパーティに 入っていなかった場合

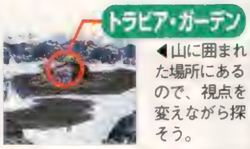
- ゼルの家に入って、奥の部屋に いるゼルの母親に話しかける
- ホテルへ行き、入口に立っている ガルバディア兵に話しかける
- 港へ行って、犬を連れている ガルバディア兵に話しかける
- ゼルの家に行って ゼルの母親に話しかける
- 港へ行って犬に話しかけたあと、犬を追ってバラム駅構内へ
- 雷神を追ってホテル前に行くと 雷神との戦闘イベントに突入
- 戦闘終了後、すぐに風神、雷神 とのイベント戦闘に突入する

風神から G.F.パンデモニウムをドロー

- 戦闘終了後、バラム・ガーデンの ブリッジで、セルフィがトラビア・ガーデンに行きたいという

トラビア・ガーデン

- トラビア・ガーデンへ向かう



◀山に囲まれた場所にあるので、視点を変えながら探そう。

- トラビア・ガーデンに到着
- 壁ぎわの金網を調べ、ガーデンの中に入ったら 通路を奥へ進む
- セルフィに2回話しかける
- 運動場へ行って、そこから出よう とするとセルフィが現れ、回想イベントに突入する
- ワールドマップへ出て イデアの家に向かう

バラム・ガーデン

- バラム・ガーデンで イデアの家に近づく
- ガーデン内に戦闘指示 の放送を流す
- リフトに乗って下に降りる
- キスティスに話しかける
- 校庭に行き、ゼルに話しかけ、そのあとリノアに話しかけたら ブリッジへ行く

ジャンクションチェンジ

- 【ゼル班】校庭の奥へ進む（ムービーイベント発生）
- 【ゼル班】スコールを追って カードリーダーへ
- パーティ編成（3班に分ける）

ジャンクションチェンジ

- 【スコール班】2階教室に入ると バラ・トルーバーとの 戦闘イベントに突入
- 戦闘終了後、教室の女生徒に 話しかけ、ブリッジへ
- 2階教室前の廊下で 年少クラスのマークに話しかける
- 扉の前でスイッチを押し、非常口を開く
- 兵士と空中でバトル（ミニゲーム）
- 左方向に走り、ガルバディア・ガーデンに入る

ガルバディア・ガーデン

- リノアとともに ガルバディア・ガーデン内へ
- パーティ編成

ジャンクションチェンジ

- 2階の右側の通路の、右側の個室に いる男子生徒に話しかけて、カードキー【1】を入手
- スケートリンクを抜けた先の通路の、右側の教室で男子生徒から カードキー【2】をもらう
- ホールから左下の廊下を進み、左側の教室にいる女生徒から カードキー【3】を入手
- 1階のホール中央でケルベロスに 接触すると戦闘イベントに突入

G.F.ケルベロスを入手

- 2階のエレベータでマスター ルームへ行き、奥へ進むと サイファーとバトル
- 戦闘終了後、イデアを追って 2階の大講堂へ向かう
- サイファーとバトル
- イデアとバトル

イデアから G.F.アレクサンダーをドロー

DISC2終了

バラム・ガーデン

- 保健室を出てワールドマップへ
- パーティ編成

ジャンクションチェンジ

イデアの家

- イデアの家に着いたらシドの あとを追って海岸へ行き、シドに話しかける
- イデアに2回話しかける
- 帰ろうとするとキスティスに 呼び止められる

バラム・ガーデン

- バラム・ガーデンに 戻ったら保健室にいる リノアのところへ向かう

ラグナ編4

- ラグナ編4へ移行
- 映画撮影の話のあと、ルブルム ドラゴンとミニゲームでバトル
- 「ちょ、ちょっと待ってくれ」を選択

ジャンクションチェンジ

- ルブルムドラゴンとの 戦闘イベントに突入

バラム・ガーデン

- 保健室で目が覚めたら、バラム・ガーデンを出てワールドマップへ
- パーティ編成

ジャンクションチェンジ

イデアの家

- イデアの家に行き、イデアに話し かけて【魔女の手紙】をもらう

白いSeeDの船

- 白いSeeDの船を探す
- 白いSeeDの船でリーダーに 2回話しかける

バラム・ガーデン

- バラム・ガーデンの保健室へ行く

F.H.

- F.H.に着いたら線路沿いに 右へ進み、海岸の駅へ向かう
- リノアを調べたあと、スコール を追ってきたイデアに話しかける
- パーティ編成
- 駅を出たら、ワールドマップ から大塩湖へ

ジャンクションチェンジ

大塩湖

- アバドンとバトル
- 戦闘終了後、さらに奥へ進み マップ中央を調べて エスタへの道を発見する

エスタ

- エスタの迷彩壁を登り、通路を奥へ進む

ジャンクションチェンジ

- エレベータに乗る
- ジャンクションパーティの決定

ラグナ編5

- エレベータ前にいる兵士に近づく
- 奥の入口前にいる兵士に近づく
- ムンバ→男→ムンバの順番に 話しかける
- エスタ兵とイベント戦闘
- 会話で「不安だ」を選択する

ジャンクションチェンジ

- エスタ兵と戦闘後、エレベータで 移動し、研究所から出る
- 白衣の男と会話後、再び研究所に 戻り、エレベータに乗る
- エスタ兵と戦闘後、研究所から 出て、オダイン博士の研究所へ
- オダイン博士の研究所で エスタ兵と戦闘後、中央のイスを調べて移動
- 2階でエスタ兵と戦闘

ラグナ編5
- コントロールパネルを調べロックを解除する
- 1階へ戻って奥の部屋へ行き、エルオーネを助ける

エスタ
- 大統領官邸から出る
- エスタを出てルナゲートへ向かう

ルナゲート
- ルナゲートに入り、女性職員に近づく
- 女性職員に続いて部屋に入り、白衣の男性職員に近づく
- 「…どこへだろうと行くさ」を選び、一緒に行く仲間を選択（パーティ編成）
- 【ゼル班】建物から出る
- パーティ編成

ジャンクションチェンジ

エスタ
- 【ゼル班】エスタに戻り、オダイン博士の研究所へ
- 入口で研究所助手との会話で「そうだ」を選び、中に入る

エスタ
- 研究所の2階でオダイン博士と会話
- 研究所を出るとミッションがスタートし、カウントダウン開始

ルナティック・パンドラ
- ルナティック・パンドラ内部で吹き飛ばされ屋外へ【ゼル班】行動終了

ルナサイドベース
- 白衣の男と会話後リノアに近づく
- 医務室に入り、奥の部屋に行く
- 医務室を出て制御室に行く
- 制御室の奥へ進みコントロールパネルに近づく
- 制御室を出てエルオーネに会いに行く
- エルオーネと会話後、一緒に医務室へ向かう
- イベント後、スコール1人で医務室へ行く
- リノアを追って制御室へ
- リノアに近づくと突き飛ばされる

ルナサイドベース
- 制御室のコントロールパネルに近づく
- 制御室を出てロッカールームへ
- ロッカールームで、ガラスの向こうにいるリノアに近づく
- 更衣室に入って、宇宙服を調べる
- 宇宙服に着替えてリノアを追う
- リノアが宇宙空間に出てハッチが閉じたら引き返す
- 制御室に戻り、白衣の男と会話
- エルオーネと会話後シートに着く
- ミニゲームをクリアし、リノアを救出する

ラグナロク
- ラグナロクに近づき、機内に入る

ジャンクションチェンジ

- ラグナロク内で、8体のプロパゲーターを倒す
- コックピットに続くエレベータに近づく
- 地上へ降りてリノアと別れる

ラグナロクハンガー
- ラグナロク内の客室へ行く
- 他のメンバーと合流後、コックピット内で他のメンバーと会話
- リノアを連れ戻しに魔女記念館へ

ジャンクションチェンジ

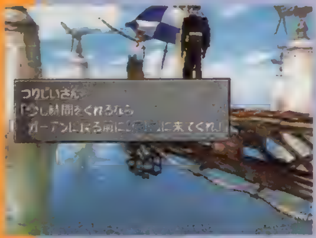
記念魔女館
- 中に入り、リノアを連れ戻したらイデアの家に行く

イデアの家
- アンジェロを追って花畑に行く
- リノアと会話後、キロスからの無線が入ったという連絡を受ける
- 外に出ようとすると、イデアとの会話。その後エスタ大統領官邸へ

そして、エスタへと戻ったスコールたちを待ち受ける衝撃の事実とは？

詳しくは…………P.56へ!!

【マップ説明】ここに表示してある場所はすべて、なんらかのイベントやサブイベント等に関わっている。訪れたことのない場所があれば、ぜひ行ってみよう。ちなみにオレンジ色の丸は、P.26にある「オーベール湖のお宝イベント」に関係する石のありか。「！」と「？」は、文字どおりな（？）イベントが発生する場所だ。一体!?



SeeD Mission File マップガイド

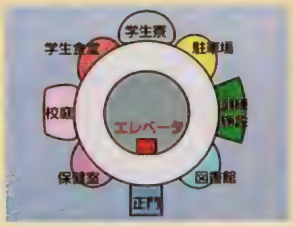
DISC1からDISC3までの全マップを網羅！

ゲーム開始からDISC3終了までに行くことになる、全マップを一挙公開!! マップのつながりから攻略のポイントなど、これさえ読めば、より快適に、誰でもハグハグ！（意味なし）有効に活用していこう!!

バラム・ガーデン［1階・2階・3階・地下・MD層］

AREA GUIDE

このバラム・ガーデンは、ゲームを進めるうえでの重要な拠点となる場所で、ストーリー全般を通して利用することになるぞ。また、多くのイベントでガーデン内のいろんな場所へ移動することになるので、しっかりマップ構成を覚えておこう。なお、DISC 2 の学園で内紛が起きるイベントでは、学園内に敵が出現する。くれぐれも注意すること。



◀各施設の配置はこうなっている。できれば暗記してしまおう。

マップの見方

マップ内の㋝はセーブポイント、㋣はドローポイントの意味（写真外にドローできる魔法名を表示）。Ⓐ、Ⓑや❶、❷などは、イベント等が起こるスポットを表している（内容に関しては対応した記事を参照）。

▶SeeDになる前は2人部屋。

▶1階をグルグルと走り回っている子どもとも、カードバトルは可能。結構強いが勝てば……。

▶ドロー：ケアル

◀ここのセーブポイントはSeeD試験合格後に消えてしまう。

▲ドロー：エスナ

1階の各施設ではゲームの進行具合に応じて、さまざまなミニイベントが起こる。ただし、一緒にいるメンバーしだいでは、発生しないものもあるぞ。例えば、DISC 2 で紛争中のガーデンに戻る際には、スコール班のメンバーにリノアとゼルを選べば、多くのミニイベントが見られるのだ。

1階

できるだけ各施設をまわろう！

[illegible]

学生食堂でカード勝負！

[illegible]

訓練施設

▲SeeD合格パーティ直後のキスティスとのイベントでのみ、行くことができる。

この地下（マスタールーム）には、MD層のイベント後に行けるようになる。

2階・3階

▲教室の学習用パネル内の「学園祭実行委員からのお知らせ」は、できるだけ読もう。耳寄り情報が満載だぞ。ちなみに2階奥のろうかとデッキには、DISC2以降で行ける。

▶3階に行けるようになるのはDISC 2以降。ブリッジへはMD層最深部でのイベント後、行けるようになる。

DISC2以降、訓練施設のドローポイントがあるマップに「ガーデンの男」がいる場合がある。ショップと同じ役割を果たす彼とは、カード対戦も可能で、勝てば「バトル計」（SeeD認定式直後にシドに話しかければ入手できる）に機能を追加してくれるぞ。

MD層

数々の仕掛けをクリアせよ!!

このMD層では、[illegible]させることが目的となる。ただ、[illegible]へたどり着くためには各所にある仕掛けを解除しなければならない。仕掛けは全部で5つ存在し、下のマップ中にⒶ～Ⓔのマークで場所を示してあるので、しっかりチェックしておくこと。なお、ほとんどの仕掛けは調べるだけで[illegible]できる。[illegible]に着いたらすぐに調べて、下の[illegible]。ちなみに、イベントが[illegible]するとMD層へは2度と行くことができないので、ドローポイント（アレイズ）などは、[illegible]ように。

▲Ⓐ [illegible]

◀手前のハッチ部分を○ボタンで調べよう。

◀Ⓑの装置を調べた後は、★の位置にたてかけられたはしごを調べれば、下に降りられる。

Ⓐでバルブを回すと通行可能▶

▼装置を調べると、学園長室へ。

━━▶ は一度進むと戻ることができない一方通行ルート

炎の洞窟

AREA GUIDE

ここはゲーム開始後、初のダンジョンとなる場所で、しかもそのときは時間制限イベントとなっている。マップは一本道なので迷うことはないが、時間内にクリアできないとゲームオーバーになってしまうぞ。

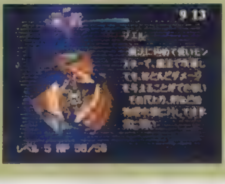
◀洞窟の一番奥のⒶにイフリートがいる。

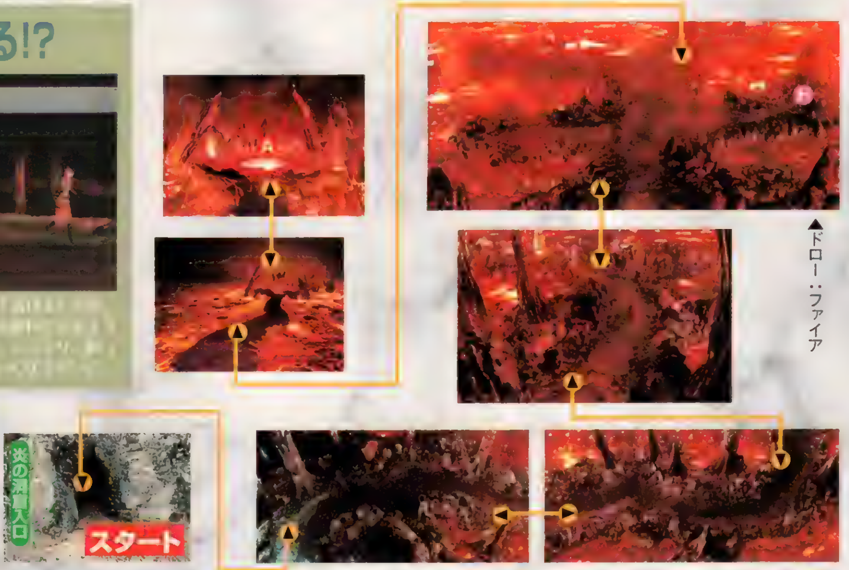
制限時間でSeeDレベルが変化する!?

[illegible]

炎の洞窟のモンスターはレベルが変化しない!

[illegible]





◀ドロー：ファイア

ドール公国

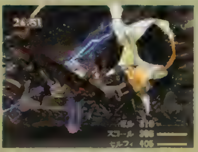
AREA GUIDE

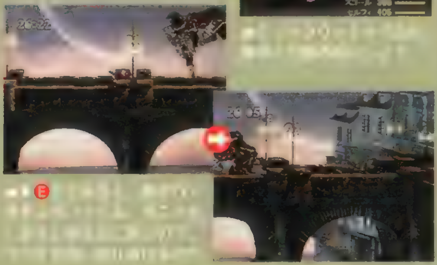
マップの構造はいたって単純で、ほとんど1本道。ただし、各所でイベント戦闘が発生するので、必ずG.F.と魔法をジャンクションしておくこと。また、時間制限イベントも発生する。これについては、下記を必ずチェックすること。

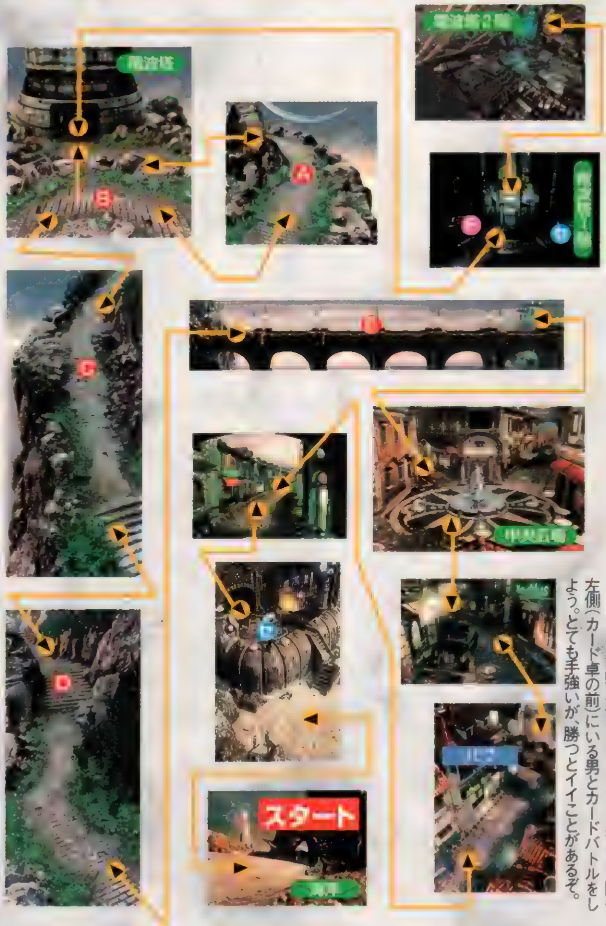
◀電波塔では、セイレーンを忘れずにドローしておこう。

制限時間内に海岸まで逃げ切るコツ

[illegible]







◀ドロー：ブライン

SeeD試験以外のときにパブに行き、2階の左側（カード卓の前）にいる男とカードバトルをしよう。とても手強いが、勝つとイイことがあるぞ。

バラム街

AREA GUIDE

ゲーム開始から初めて訪れる街。ショップやジャンク屋などの施設があるので、有効に活用しよう。なお、DISC2で発生する占拠された街を解放するイベントでは、次にとる行動がとてもわかりにくい。もし行き詰まってしまったら、行動チャート（P.36）で確認しよう。

▲ミニイベントなども用意されているので、頻繁に訪ねてみよう。

ドローポイントでお金が釣れる!?

[illegible]

港の駐車場で謎の情報屋を発見！

[illegible]

秘密の抜け道から街の外に出られる

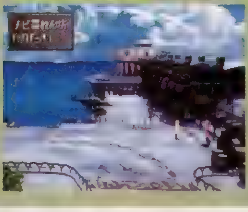
[illegible]

ゼルのお母さんとカードで対戦してみよう

[illegible]

まだあるのか!? チビ暴れん坊イベント！

[illegible]

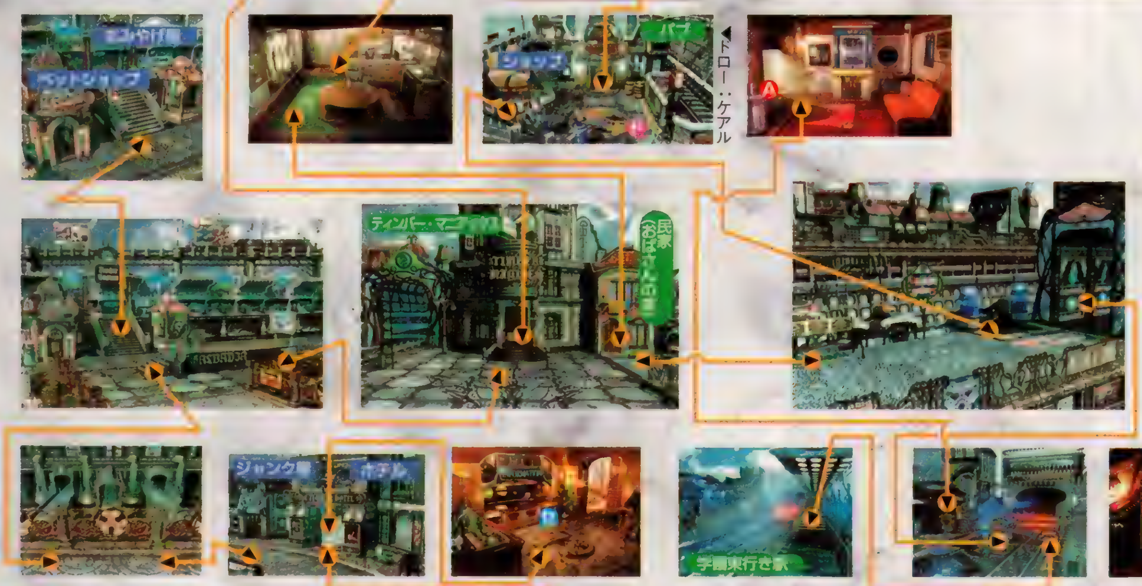


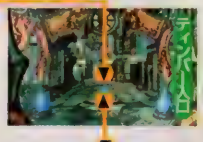
ティンバー

AREA GUIDE

この街はマップの構造が複雑で、道に迷うケースが多い。初めて訪れたときには、下のマップでこまめに現在地と次の目的地を確認しながら移動するように心がけよう。

◀街の中には駅が4つ。列車をうまく利用しよう。





ワールドマップへ

裏通りへと続く扉の前にいる酔っぱらいをどかして放送局へ！

どいてもらう方法は２つ！

①カードを返す

②お酒をおごる

お酒の種類		
色	甘い	苦い
赤	ミメット	カラッカ
緑	タンタル	レイゲン
黄	クリーエ	シルキス

あっあぶない！女の子を救え！

ティンバー・マニアックスって一体？

「フクロウの涙」でHPが回復！

セントラ発掘現場

AREA GUIDE

この発掘現場は崖に行くとイベントが終了し、スコール編に戻る。だが、このダンジョンには特殊なイベントがいくつかあるので、崖へ向かう前に歩き回ってみよう（P.26を絶対参照！）。

◀ドローポイントでは、必ずドローだ！

「古い鍵」は拾ってなくすこと！

マップ中の★のポイントを調べると「古い鍵」を発見できる。だが[illegible]ゾナは鍵をなくしてしまう。だが、鍵は拾って、なくしておくことが、とても重要なのだ！

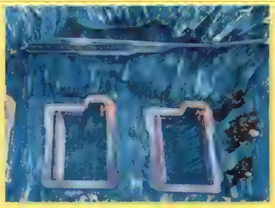
中央のハッチを落とし穴として使ったあと、右のハッチをいじり、マップを遠回りして戻り、左のハッチも「いじってみる」。するとⒷを作動させたときの岩によって左右のハッチも開くぞ。

3つの仕掛けを利用すれば崖での戦闘回数を減らせる！

[illegible]

Ⓐ 落とし穴を仕掛ける

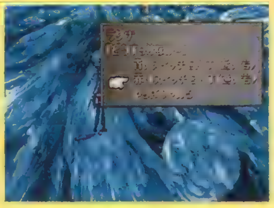
真ん中のハッチを調べて、レバーをゆるめれば操作完了。このあと右のほうへ移動すれば、エスタ兵が落とし穴に落ちるぞ。



◀必ず右側、左側のハッチも調べて「いじってみる」こと。

Ⓑ 赤と青のスイッチで岩を転がす

爆弾のスイッチを調べ、作動させればOK。ただし、青のスイッチを先に作動させると、赤のスイッチが使用不可能になる。



◀赤→青の順で。この順番を間違えないように注意。

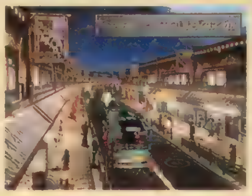
Ⓒ 手で押して岩を転がす

Ⓒの位置にある岩を調べるとエスタ兵を撃退できる。岩の後ろにはドローポイントがあるので、見逃すな！

デリングシティ

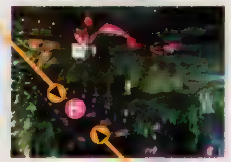
AREA GUIDE

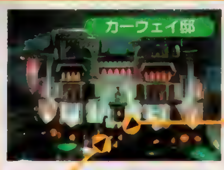
街の中や地下水路など、マップが非常に広い。そのうえ、道が複雑に入り組んでいるために迷う人も多いはず。イベント中はいろんな場所へ行くことになるので、各施設の位置を正確に把握しておこう。



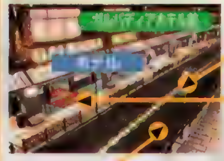
◀ショップ関係が充実しているので、買い物には便利。

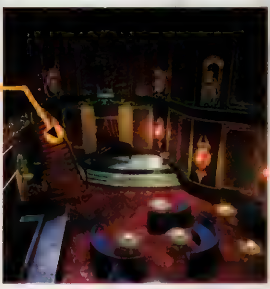
▼ドロー：サンダガ

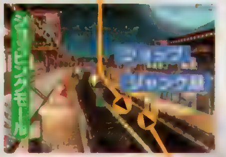




あカーウェイ邸内へ







名もなき王の墓

カーウェイ大佐とカードバトル！

クリープスからレイズをドロー

ダンジョンの構造と性質を把握しよう

ここには、似たような通路が多い。しかも、常に画面奥に向かって進む視点となるので、現在位置が把握しにくく、かなり道に迷いやすい。下のマップで、今どこにいるのかを確認しつつ、進んでいこう。

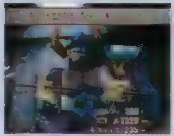
エサンスーシからアイテムを奪え！

このダンジョンに出現するエサンスーシからは、「かめのこうら」を〝ぶんどる〟ことができる。このアイテムは、スコールの武器（ランスオブスリットなど）を改造するために必要となるので、〝ぶんどる〟が可能になったら、必ず入手しにこよう。

▲〝ぶんどる〟前に倒さないよう、敵のHPの回復も計算しておこう。

G.F.「ブラザーズ」の入手方法を紹介するぞ！

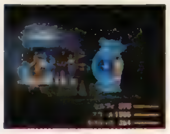
なんとG.F.「ブラザーズ」は、この名もなき王の墓で入手できる！　ここでは、入手するために必要な手順を解説していくので、絶対にチェックすること。ちなみに、ブラザーズはDISC1のデリングシティ到着後なら、いつでも入手することが可能だ。覚えておこう。



◀ブラザーズを入手すれば、戦力が大幅にアップ！

❶ 東端の部屋でセクレトとバトル

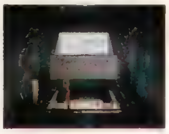
部屋の中に入って奥に進むとセクレトとのイベント戦闘に突入するぞ。そして、この戦闘に勝利すると北側と西側の部屋に入れるようになるのだ。



◀この戦闘ではプロテスが有効だぞ。

❷ 西側と北側の部屋で仕掛けを作動

西側の部屋では右奥のスイッチを、北側の部屋では左奥のスイッチを作動させればOK。これで中央の❸の部屋まで橋がかかって、中に入れるようになる。



◀ドローポイントも見逃すな！

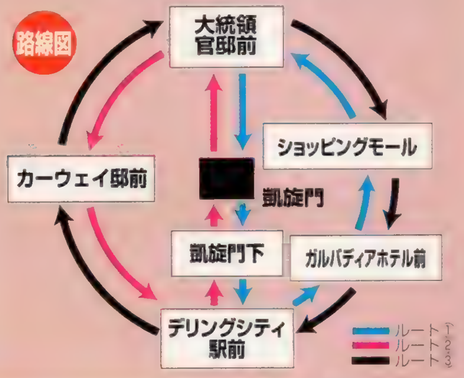
❸ 中央の部屋で「ブラザーズ」とバトル

部屋の中に入るとブラザーズとのイベント戦闘に突入する。この戦闘に勝利すれば、ついにブラザーズをゲット！　さらにG.F.カードが2枚ももらえるのだ。

◀中央の部屋へは南側から入れる。

路線バスのルートを覚えよう

この街には路線バスが走っており、なんと無料で利用できるぞ。下の路線図のように3つのルートがあるので、目的地に応じてうまく利用しよう。バスに乗るときは、バスが停車している状態で、緑色の服を着た係員に話しかけよう。逆に降りるときは⊗ボタンを押すだけでOK。



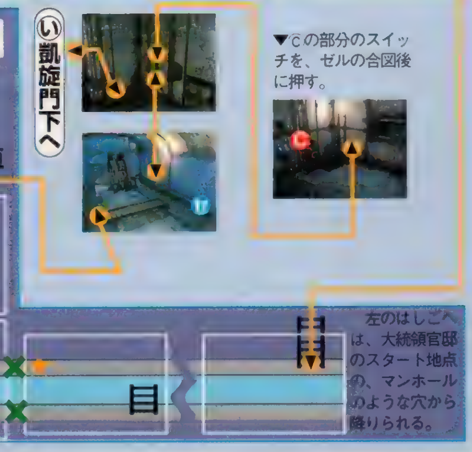
大統領官邸

▲Ⓑの位置にライフルが落ちている

上の写真のⒶを調べて、ギミック時計内部へ。

▼Ⓒの部分のスイッチを、ゼルの合図後に押す。

カーウェイ邸室内〜地下水路



地下水路の水車は、木の橋などから◎で調べることで、乗って移動することができる。

左のはしごへは、大統領官邸のスタート地点の、マンホールのような穴から降りられる。

ウィンヒル

AREA GUIDE

ガルバディア地方の南に位置する小さな村ウィンヒル。ここにはDISC2のスタート直後、ラグナ編３で初めて訪れることになる。そのときにはイベントは少なく、村から出ることもできない。しかし自由に世界を回れるようになってから来ると、イベントが発生するようになるぞ。必ず訪れよう！

▲ラグナ編３では入手できる情報も少ない。でも後で訪れてみると……。

地形が変化！　屋敷の中にも入れる!!

[illegible]

「うちの旦那はカードやらないから
毎日がつまらないのよ」
はい
いいえ

つぼの破片を４つ集めると……

[illegible]

Ⓐ屋敷で鎧を調べる

Ⓑパブでテーブルの花を調べる

Ⓒ民家の中で花壇を調べる

Ⓓ小道で子チョコボを調べる

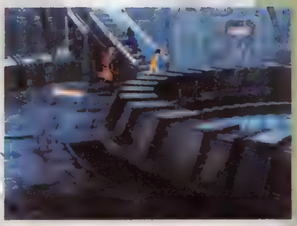
ガルバディア D地区収容所

AREA GUIDE

ガルバディア地方のディンゴー砂漠にある重罪人専用の収容所。ここでは数多くのアイテムが入手できるほか、ムンバという動物にも会うことができる。クリアしてしまうと2度と入れないので注意しよう！

◀ジャンクションチェンジを怠ると大ピンチに！

▶仕切りを取り除けば最短距離で階段まで行くことができる。快適に進められるようになるぞ。



フロアの構造を頭に入れて行動！

[illegible]

フロア12	とくになし
フロア11	ア：カード1プレイ200（ポーション、万能薬など）
フロア10	ア：セーブポイント イ：カード1プレイ300（バトル計改造など）
フロア9	ア：ドローポイント・バーサク
フロア8	ア：ショップ（商品はほかと同じ）
フロア7	
フロア6	セーブポイント
フロア5	イ：カード1プレイ500（ポーションなど）
フロア4	ア：テント
フロア3	イ：ペットハウス
フロア2	ア：ペットの名札 イ：パワーアップ
フロア1	ア：セーブポイント（隠し） イ：格闘王001

階段横の仕切りについて

[illegible]

●フロア1～12の構造

ガルバディア軍 ミサイル基地

AREA GUIDE

ガルバディア大平原の西岸付近に位置するミサイル基地。トラビア、バラムの両ガーデンに対するミサイル攻撃を阻止するべく、セルフィ班が潜入する。ミサイルの軌道変更に失敗するとゲームオーバー！ 制限時間内に任務を果たし脱出するのが目的となる。

▲作戦終了後には入れなくなるが、残骸にはドローポイントがあるぞ。

▼ドロー：ブリザラ

→は基地爆破20分前から通行可能

Aにあるコントロールパネルを操作するのだ！

[illegible]

[illegible]

フィッシャーマンズ・ホライズン(F.H.)

AREA GUIDE

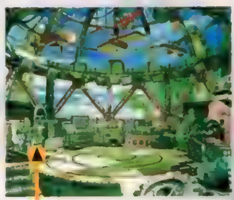
ガルバディアとエスタを結ぶ鉄道、ホライズン・ブリッジの中間地点にある駅に造られた海上都市。バラム・ガーデンを救ったスコール班が訪れることになる。ここではライブイベントが用意されてるほか、多数の貴重アイテムも入手可能！ 探索してみよう。

▲ラグナロクで乗り付けることも可能。その場合の出入り口はココ。

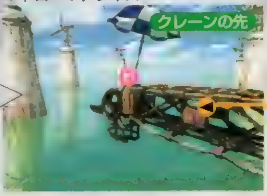
F.H.入口

クレーンの先に行くには?

クレーンの先へは、この工場の中央にあるはしごを降りると行くことができる。そこからは1本道なので、青い矢印に沿って進めばいい。途中に2つのはしごがあるので、◎ボタンで調べよう。

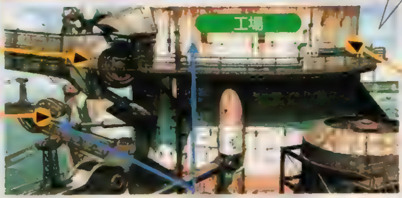


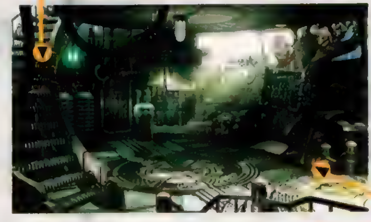
▼ドロー：アレイズ



ここのアレイズをドローするには?

釣りじいさんからラストエリクサーをもらうイベントをこなしたあとに来ると、じいさんはいなくなりドロー可能になる。





釣りじいさんのイベント

[illegible]

[illegible]

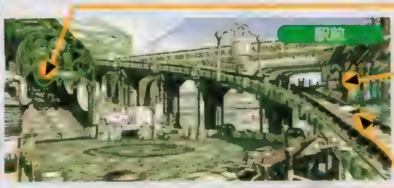
リフト そばに立っている男に話しかけて、昇降を選択する。

◀ドドンナは、ただカードバトルができるキャラというだけでなく、貴重なカードを入手するのに重要なキャラなのだ。

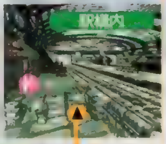
◀ドロー：リジェネ

◀作業場の男は、シュミ族の村のあるイベントに深く関わってくる。

▲ドロー：シェル



▶ドロー：ヘイスト



トラビア・ガーデン

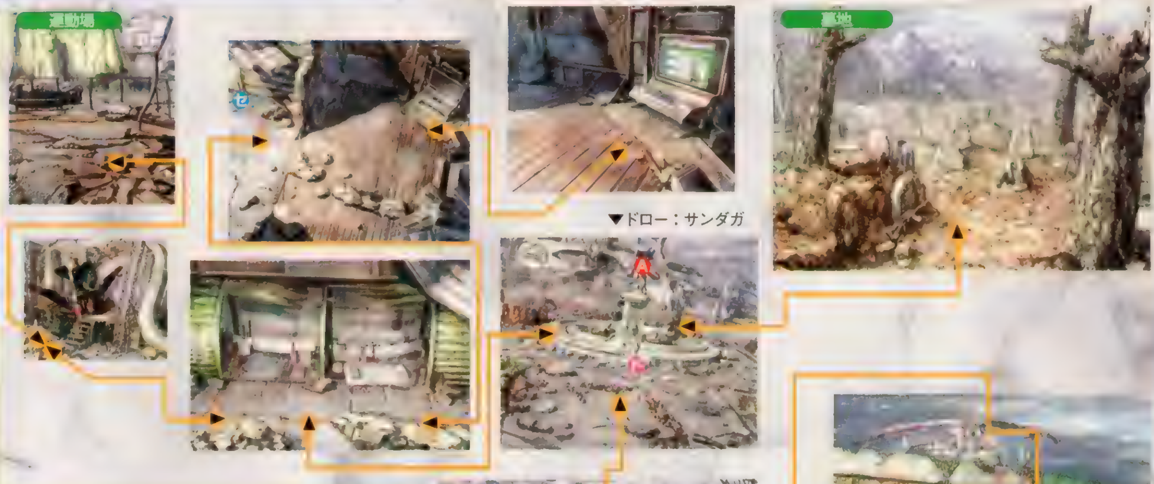
AREA GUIDE

雪に閉ざされた北方のトラビア地方にあるガーデン。セルフィの故郷でもある所だが、ガルバディアからのミサイル攻撃を受け破壊された。ここではセルフィに関する情報が入手できるぞ。

◀訪れるときはセルフィを連れて行くのがいいだろう。

Ⓐにあるのがガーゴイル像だ

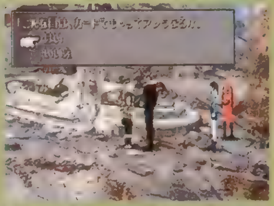
[illegible]



▼ドロー：サンダガ

カードバトルにもチャレンジ！

[illegible]

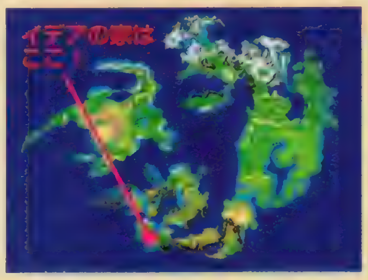


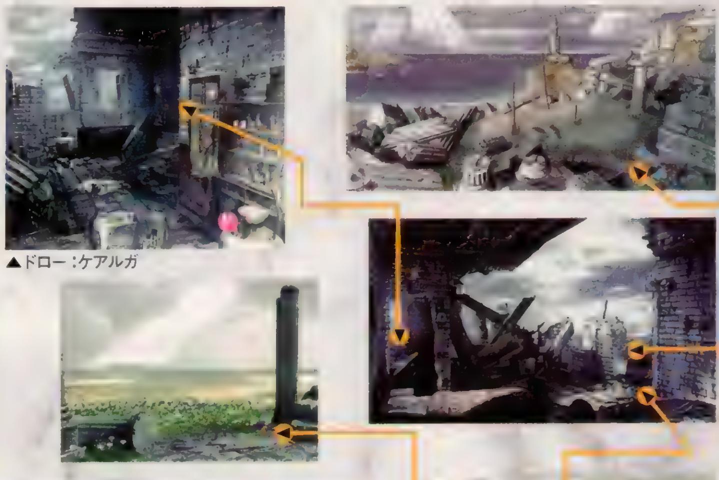
[illegible]

イデアの家

AREA GUIDE

イデアの家は、セントラ地方のグッドホープ岬にある。すぐそばには白い灯台が立っているので、それを目印に探すのが良いだろう。ここで魔女イデアと対面！





▲ドロー：ケアルガ

イデア、シドとカードバトルできる

[illegible]

ガルバディア・ガーデン

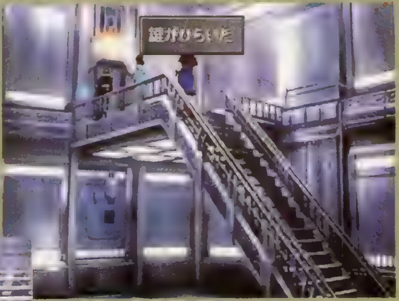
AREA GUIDE

最初に訪れるのは魔女暗殺作戦の任務を受けるとき。ただその時点では行動できる範囲が狭く、右ページ隅の2階・応接室の場所さえわかっていれば問題ないだろう。大事なのは突入作戦のとき！　下に掲載したマップも、そのときの構造マップなので、これを参考にムダなく行動しよう。

▲突入作戦後、ガーデンはなくなってしまう。隅々まで調べよう。

ⒶⒷⒸの順に回り カードキーを入手しよう！

[illegible]



[illegible]

パーティ編成を変更すると……

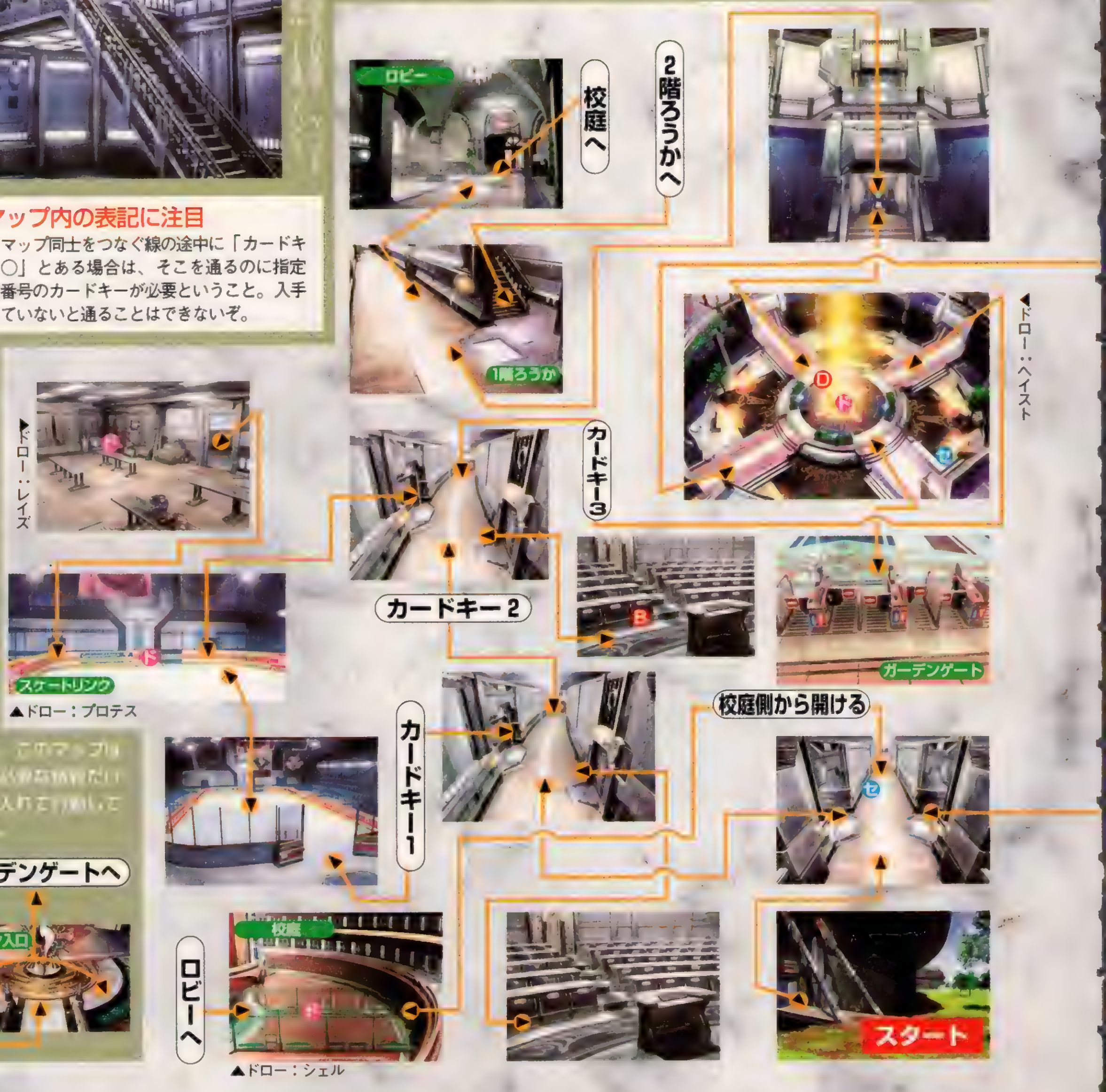
[illegible]

マップ内の表記に注目

マップ同士をつなぐ線の途中に「カードキー○」とある場合は、そこを通るのに指定の番号のカードキーが必要ということ。入手していないと通ることはできないぞ。

潜入時は ガーデンから 出られない！

[illegible]

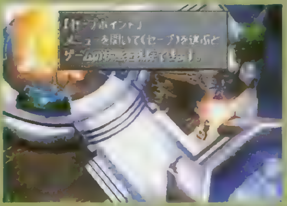


▲ドロー：プロテス

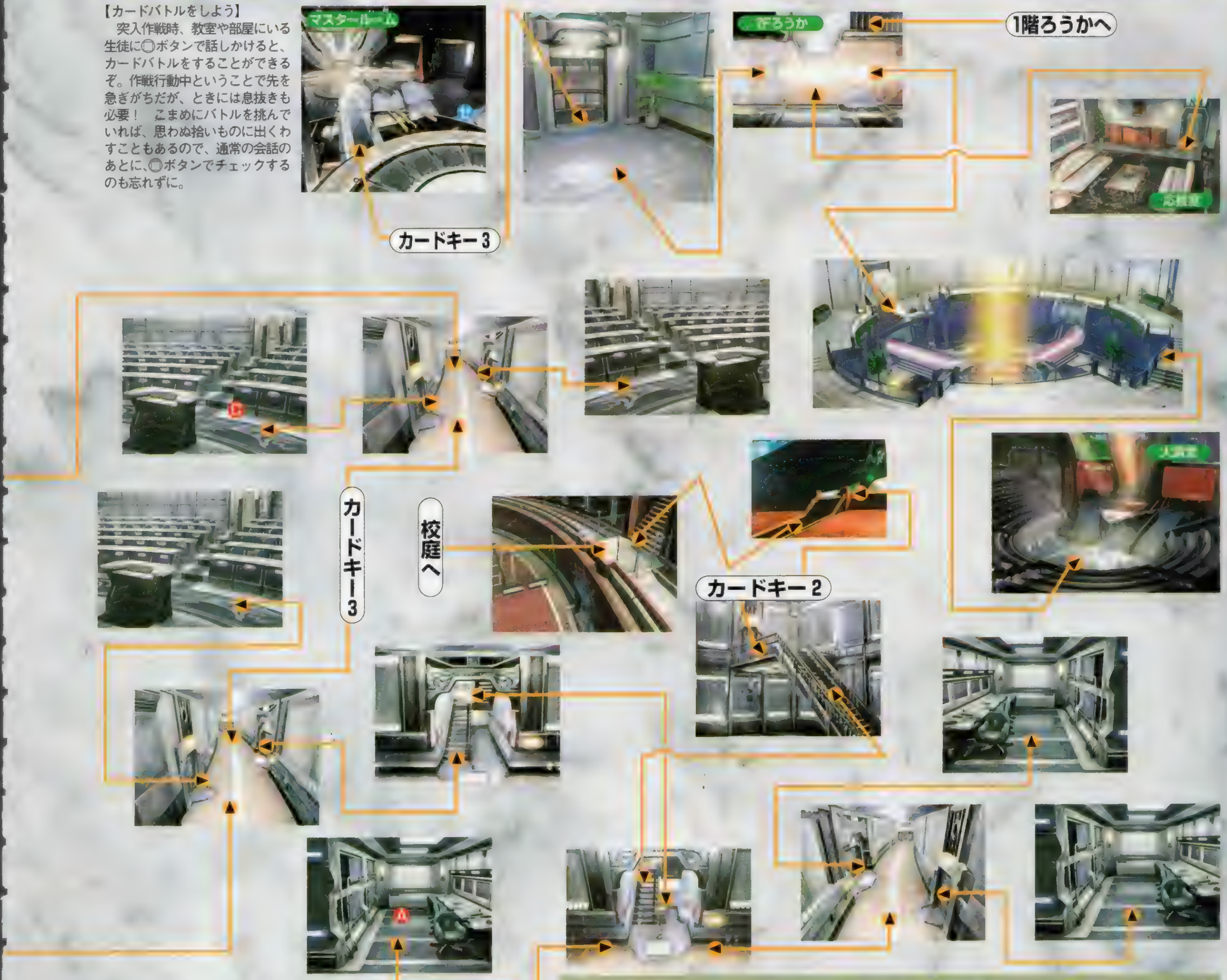
▲ドロー：シェル

Ⓓにいるケルベロスと戦うときは、セーブしてから！

1階のⒹにはG.F.ケルベロスが待ち構えている。倒さなくてもゲームは進められるが、仲間にするチャンスを失うので必ず倒しておくこと！ ケルベロスとの戦いは、こちらから[illegible]することで発生するようになっている。逆に[illegible]いるだけでは発生しない。これを[illegible]し、まずはケルベロスを倒せるよう[illegible]してセーブポイントに[illegible]。あらかじめデータをセーブする。その[illegible]うことができるはずだ。



【カードバトルをしよう】
突入作戦時、教室や部屋にいる生徒に◎ボタンで話しかけると、カードバトルをすることができるぞ。作戦行動中ということで先を急ぎがちだが、ときには息抜きも必要！ こまめにバトルを挑んでいれば、思わぬ拾いものに出くわすこともあるので、通常の会話のあとに、◎ボタンでチェックするのも忘れずに。



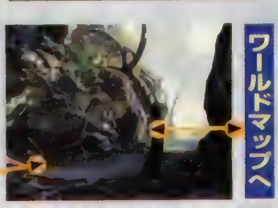
スケートリンクにしか出現しない敵が！

なんと「スラッパー」というモンスターは、ガルバディア・ガーデンのスケートリンクにしか出現しない超レアなモンスターなのだ！ ここで[illegible]と、もう2度と出会えないので（ガルバディア・ガーデンに入れなくなるため）、見逃した人は2回目のプレイでチェックしてみよう。

トラビア渓谷

AREA GUIDE

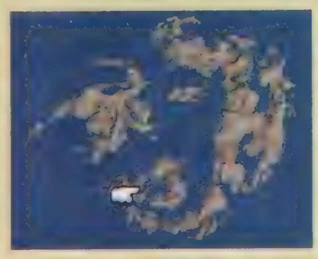
廃墟と化したトラビア·ガーデンの南東に位置する雪深い渓谷。ラグナ編4の舞台だが、その時点でも、また後で再び訪れたとしても収穫は少ない。大きな変化といえばワールドマップに出られるようになったことくらいだ。どうしても気になる人はもう1度訪れてみよう。

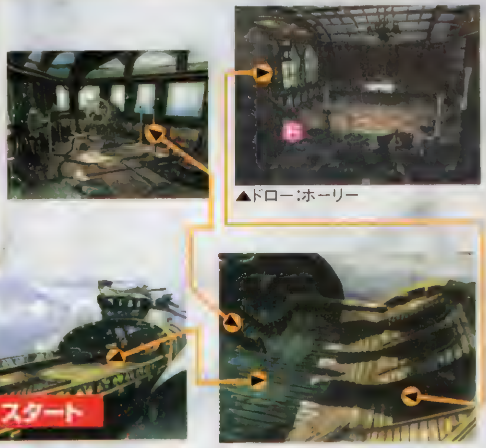


白いSeeDの船

AREA GUIDE

白いSeeDの船は「魔女のてがみ」を受け取ったあとなら、故障箇所の修理のために下のワールドマップの位置に停泊している。ただし、かなり発見しづらいので視点変更を使って注意深く周囲を見回しながら探してみよう。また、船にいるゾーンに「となりのカノジョ」を渡すと貴重なアイテムをもらえる。さらに舳先にいる女性からは、神話に関する話を聞くこともできるぞ。




▲ドロー：ホーリー

大塩湖

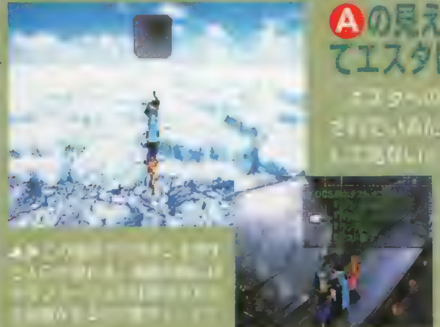
AREA GUIDE

エスタ大陸の西岸に位置する巨大な湖。かつては美しい場所だったようだが、水は枯れ果て現在はひび割れた大地がむき出しになっている。イベントをクリアすると2度と入れなくなる場所なので、最初に訪れたときに隅々までチェックだ（近くの海岸駅へはあとでも入れる）。

▲骨の上を歩いて進むことも可能。その先にはドローポイントがあるのだ。

Ⓐの見えないカベを調べてエスタに突入しよう！

[illegible]

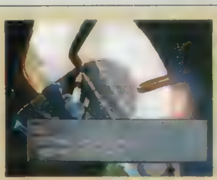

[illegible]

▼ドロー：サンダガ

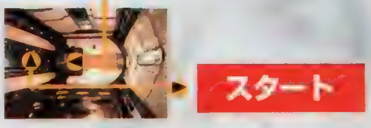
ルナサイドベース

AREA GUIDE

宇宙に打ち上げたアデル・セメタリー（魔女アデルを封印した装置）を監視するべく建造された人工衛星。Ⓐパネル、Ⓑ宇宙服のロッカールームの場所が重要！　確認しておこう。



◀再び来ることはできない。探索は念入りに。



エルオーネとカードバトルできる

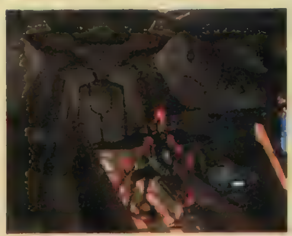
宇宙での監視作業は意外と退屈なようで、カードバトルを挑めば多くの人が快く相手をしてくれるぞ。それはエルオーネも同様！　会話を終えたら◎ボタンで話しかけ、どんどん勝負していこう。ただ、やはり勝負するときは医務室にあるセーブポイントでデータをセーブ！　忘れないようにしよう。

▲エルオーネなら、かなり貴重なカードを持っていそうだが？

飛空艇ラグナロク

AREA GUIDE

アデル・セメタリーを打ち上げる際に使用されたエスタ製の大型シャトル。セーブポイントはイベント後も同じ場所にあるが、ドローポイントは終了と同時になくなる。

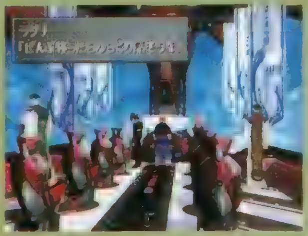


▲船内を徘徊する8体のプロパゲーターを倒せば飛空艇ラグナロクを入手できる。

この「スタート」は、宇宙でラグナロクを入手するイベント時のもの。地上から乗り込む際には無関係なので、お間違いなく！

Ⓐにはラグナ、キロス、ウォードが…

ラグナロクを入手し、ルナティック・パンドラに突入できる状態まで物語を進めると（P.56を参照）、Ⓐにラグナ、キロス、ウォードの3人が現れる。ラグナロクに乗っているとき、◎ボタンを押し、船内を移動してⒶに行けば3人と会話をすることができるぞ。かなり興味深い話が聞けるので、必ずチェックしておくこと。またラグナとだけはカードバトルをすることも可能。エスタの大統領官邸で勝負し忘れていたなら、ここで挑んでみよう。



▲ラグナロクにはラグナたち3人も搭乗している。さっそく会いに行こう。

※）マップ内の❶〜❽はプロパゲーターを倒す順番を表しています。

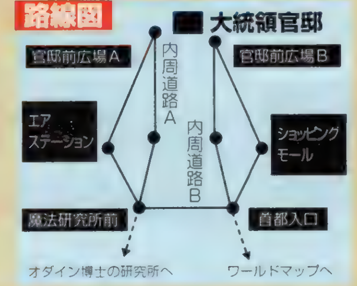
エスタ市街

AREA GUIDE

▼プレートリフターを利用して市街を移動しよう。

高度な科学技術を有する東の大国エスタ。その政治、経済、文化の中心になっているのが、この街だ。ここには大統領官邸や魔法研究所など多くの重要施設が建ち並んでいるぞ。それ以外にもショッピングモールやエアステーション（ラグナロクで上空から入ったときの出入り口）といった施設も充実している。市街を移動するときはプレートリフターを使うのが便利なので、右の路線図を見て利用していこう。また市街から出るときはレンタカーを借りるといい。レンタカーはワールドマップに続く市街の出口で借りることができるぞ。

路線図



大統領官邸

第1～第3接触ポイントについて

[illegible]

HP回復ポイント

このリフレッシュエリアを通過すると、HPが自動的に完全回復するぞ。潜入作戦時でも利用することができるので、ピンチになったらここへ戻れ！

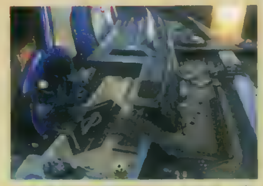
「月の涙」以降は敵が出現！

[illegible]

ルナティック・パンドラ

AREA GUIDE

ルナティック・パンドラとは「月の涙」を引き起こす大石柱の力を封じるために造られた巨大な箱。潜入作戦時、ラグナロク突入時ともマップは同じ。ただし出現する敵は異なる。

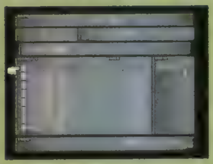

▲ラグナロクで突入したときは、右の「突入ポイント」がスタート地点。

商品は変化する

[illegible]

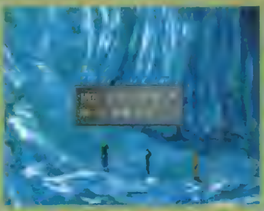
アビリティを覚えよう

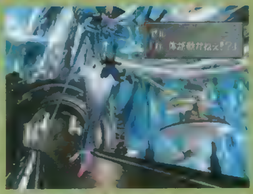
[illegible]



第1～第3ポイント入口について

[illegible]





※)P.26に関連記事があります。

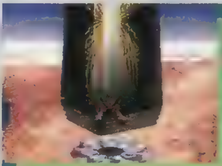
FINAL FANTASY VIII

SeeDMissionFile

ストーリー編

ストーリー攻略最終回

前号に引き続き、今回はDISC3のラストまでを徹底攻略だ。ページ構成はこれまでと同様！「行動チャート」、「攻略ポント」、「やり込みチェック！」で「FFⅧ」の重要ポイントを解説しているぞ。しっかりチェックだ！



魔女アデルとアルティミシアの存在を知った一行は、その脅威を排除する作戦を練るためエスタの大統領官邸に向かう。その後、ラグナロクを駆りアデルの待つルナティック・パンドラに突撃するのだった。だがそこにサイファーが現れ……。

エスタ～ルナティック・パンドラ

➔ エスタ➡飛空艇ラグナロク➡ルナティック・パンドラ

▶AREA POINT

この範囲で行くことになる施設は、以前に訪れたことがある場所ばかり。行き先を見失う心配はないだろう。ただ「月の涙」の影響でエスタ市街は大きく変化（下の「やり込み」を参照）。ルナティック・パンドラ（マップはP.55参照）に出現する敵も一段と強力になる。こまめにHPを回復させながら進むこと。パンドラ内部では3回ボス戦が発生するので魔法のジャンクションも怠るな！ サイファーを倒すとDISC3終了となる。

▲ルナティック・パンドラではサイファーとの戦いにピリオドが打たれる。

行動チャート

- エスタの大統領官邸に行き、大統領室内を奥に進む
- ラグナと会話し「アルティミシアを倒す作戦って？」を選ぶ
- オダイン博士との会話を進める
- ラグナに話しかけ「いいだろう」を選ぶ
- ラグナロクでルナティック・パンドラに向かう
- ルナティック・パンドラに接触
- ラグナロクを降りてルナティック・パンドラ内に入る
- 突入口付近で風神・雷神とバトル
- 奥へ進みエレベータ2から1に乗り換え、さらに奥へ
- 最深部に続く通路で機動兵器8型BISとバトル
- 最深部でサイファーとバトル

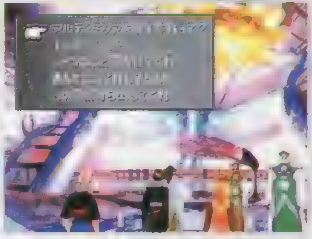
ジャンクションチェンジ

DISC3 終了

エスタ～飛空艇ラグナロク～ルナティック・パンドラ

大統領官邸でラグナと対面

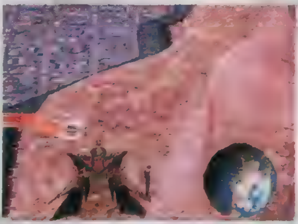
大統領官邸にある奥の部屋に入ったらラグナと会話して「アルティミシアを倒す作戦って？」を選択。そしてオダイン博士から作戦を聞き終えたら再びラグナに話しかけ「いいだろう」を選ぶ。これが物語を進める最短ルートだ。ただラグナとの会話では、そのほかいろいろな質問ができるので、すべてチェックしてから先に進むようにしよう。



▲ラグナに対する質問は何度でも選択することができる。聞き逃しのないように！

突入前にデータをセーブ！

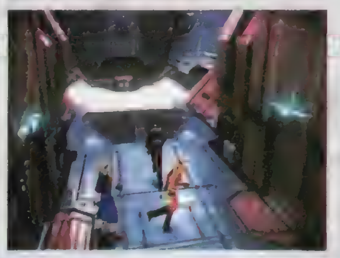
大統領官邸での会話を終えると、場面がラグナロクのコックピットに切り替わる。そのまま進んでも問題はないが、ここでは一端ラグナロクから降りるか、または突入後にラグナロク船内のセーブポイントを使ってデータをセーブしておくこと！ なぜなら突入後にボスの風神、雷神戦が発生するからだ。データをセーブしておけば安心して戦えるだろう。



◀ラグナロクで飛び回れるようになったら、すぐにティアーズポイントには向かわず、地上に降りてデータをセーブだ。

ラグナロクに乗ったままルナティック・パンドラに接触！

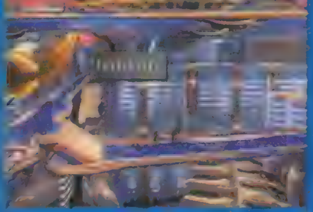
突入方法はとっても簡単！ ラグナロクに乗ったままティアーズポイントに向かい、その上空に浮遊しているルナティック・パンドラに接触すればいいだけだ。こうすれば突入ムービー後に内部への道が開くぞ。内部に入って少し進むと、風神、雷神が現れそのまま戦闘になる。ちなみに突入後ラグナロクのコックピットでセルフィに話しかければ、ワールドマップに戻れる。



◀突入ムービー後、画面が切り替わったらコックピットから出る。そして写真の場所からパンドラ内に進もう。

FFⅧ やり込みチェック！ 同じ場所で、同じ敵が…

「月の涙」のイベント後、エスタ市街は大きく変貌！ 市街には敵が出現し、プレートリフターも使えない。さらに奇妙な敵も現れる。その奇妙な敵とは、左側のプレートリフターの「内周道路A」降り場の近くに出現するヤツのこと。道路の端に座っているので話しかけてみると突然戦闘になるのだ。しかも戦闘後、マップを切り替えて再び戻ると同じ場所にヤツが！ 何か貴重なアイテムでも持っているのかも？



▲黒い人影（？）が道路の端に座っている。話しかけるときはHPを回復させてから！

ルナティック・パンドラ内で展開するボス戦を攻略！

VS風神・雷神

出現場所はラグナロクで突入後、船から降りて少し進んだところ。戦闘準備は船から降りる前に整えておくのがいいだろう。風神は主に補助魔法（ヘイストやリジェネ、ペインなど）、雷神は物理攻撃で戦いを挑んでくる。補助魔法を使われたらデスペルやエスナを使って地道に対抗し、物理攻撃でダメージを与えていこう。風神はときたま「砕」という技を放ってくる。これを受けるとHPが1になるので素早く回復させよう。これらのポイントを押さえれば楽勝だ。

◀ラグナロクを降りて写真の位置まで進むと風神、雷神が現れる。戦いは避けられないので準備をバッチリ整えてから先に進むようにしよう。

▶雷神の秘技「雷神飛竜昇」はダメージ大！ HPの回復を怠っていると、かなり危険だ。ダメージを回復させつつ戦うのがポイントだ。

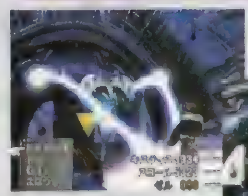
VSサイファー

出現場所は機動兵器８型BISが出現した通路の奥の部屋。戦闘準備は部屋に入る前に整えておくこと。サイファーは、物理攻撃７割、魔法攻撃３割くらいの割合で挑んでくる。戦闘開始直後にプロテスを使用しておけば、受けるダメージが軽減できるぞ。さらに、ときどき放つ強力な「血祭り（全体攻撃）」にも対抗できるはずだ。しかし頼り過ぎは禁物！ 受けたダメージをこまめに回復させつつ、通常攻撃で地道に戦っていこう。それほど怖い相手ではないので、無理をしなければラクに勝つことができるだろう。

▲プロテスの魔法を持っていれば恐れることはない。あとは通常攻撃で押しまくるだけ！

VS機動兵器8型BIS

出現場所はパンドラ内部の1番のエレベータを上がった奥の通路。戦闘準備は通路に入る直前に整えておくのがいいぞ。ここでは機動兵器８型BISを倒せば勝利となるので、支援兵器は無視し機動兵器だけを狙おう。幸いグラビデが効くので、これでHPを削りG.F.でトドメを刺すのがセオリーだ。支援兵器が左右に広がるとHPを１にする「コロナ」、強力な「メギド・フレイム」の順に放ってくる。「メギド～」が来る前にHPを回復だ



◀反撃モードがONのときに攻撃すると、ホーミングレーザーで反撃されるぞ。

▶「メギド～」でHPが減少したらケアルガを使い素早く回復。遅れをとるな！

オーディンが仲間にいると

オーディンを仲間にしていると、ここでオーディンが倒される。さらに一定ターン数経過すると、ギルガメッシュという謎の戦士が現れるぞ。

FFVIII ドローポイントで魔法をゲット！

やり込みチェック！

ルナティック・パンドラ潜入作戦時のドローポイントは、この時点でも健在！ 大部分が復活してるので残らず入手だ。

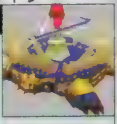
街へ行くならサイファーと戦う前に

街で買い物をするなら、機動兵器８型BIS戦を終えた直後が最後のチャンスとなる。その先に進み、サイファーとのイベントを始めてしまうと、戻れなくなってしまうのだ。心残りはないかな？

抜けると戻れない。

▶ルナティック・パンドラ

グラナトゥム



H	P
30	1575
40	1800
50	2075

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
ケアル、エスナ、デスペル	ケアルラ、エスナ、デスペル	なし	魔導石、命の指輪、ヒーリングメイル

防御力が非常に高いので、魔法を中心に戦おう。防御形態になったら、攻撃が効かないので待った方がよい。

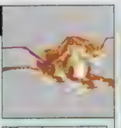
ガルキマセラ

H	P
30	5100
40	5640
50	6300

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
ブライン、サイレス、コンフュ、ブレイク	ブライン、サイレス、コンフュ、ブレイク	聖：○ 地：×	死者の魂、月の石、呪いの爪

同種の敵と複数で出現してバーサクを連発してくる。全員バーサク状態にならないようにすぐ回復しよう。

クアール



H	P
30	8250
40	11600
50	15250

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
デス、グラビデ、レイズ	デス、グラビデ、レイズ	なし	魔導石、月の石、命の指輪、復活の指輪

コンフュやデスなど非常にやっかいな魔法を使ってくるので、回復しつつG.F.で一気に倒したい。

鉄巨人

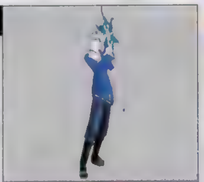
H	P
30	22500
40	31200
50	40500

ドロー①	ドロー②	弱点	落とすアイテム
ヘイスト、シェル、リフレク	ヘイスト、クエイク、シェル、リフレク	雷：○ 毒：×	魔導石、牙式連発銃、星々のかけら

HPと攻撃力がとても高い。プロテスで防御力を上げてから、グラビデでHPをガンガン減らして攻撃だ。

●ルナティック・パンドラ

BOSS 風神



HP 20	HP 30	HP 40	HP 50
11000	14000	17000	20000

弱点	ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
毒：△ 風：▼	エアロ、ケアル、レイズ	エアロ、ケアルラ、レイズ	ラストエリクサー、パワーアップ（※1）

以前に戦ったときよりも数段パワーアップしており、威力の高い技や魔法を連発する。途中でメテオを使ってくるので、初めのうちにシェルで防御をかためておこう。HPが1になってしまう技も健在しており、ヘイストで素早さを上げていつでも回復できるようにしておくとよい。

BOSS 雷神

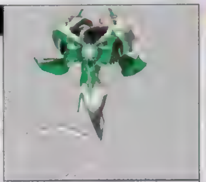
HP 20	HP 30	HP 40	HP 50
13000	17000	21000	25000

弱点	ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
雷：▼ 毒：△	サンダー、プロテス、シェル	サンダー、サンダラ、シェル、プロテス	ラストエリクサー、パワーアップ（※1）

相変わらずHPと攻撃力が非常に高く、プロテスは絶対に欠かすことができない。また今回は魔法も多少使ってくるようになったが、特に注意する必要はないだろう。とにかく、魔法防御が弱いので魔法中心に戦っていき、G.F.も使って風神とまとめて攻撃するようにしよう。

●ルナティック・パンドラ

BOSS 機動兵器8型BIS

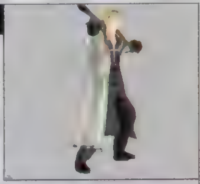


HP 20	HP 30	HP 40	HP 50
38000	42000	46000	50000

弱点	ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
雷：○	ファイア、サンダー、ブリザド、フレア	ファイラ、サンダラ、ブリザラ、フレア	レーザーキャノン

左右の支援兵器は攻撃しても回復してしまうので、真ん中の機動兵器のみを攻撃すればよい。1人を回復専用にして反撃モードに備えよう。全員のHPが1になってしまう「コロナ」には要注意。トリプルなどですぐに回復できるようにしよう。余裕があればフレアをドローしたい（※2）。

BOSS サイファー



HP 20	HP 30	HP 40	HP 50
17000	24000	31000	38000

弱点	ドロー①	ドロー②	落とすアイテム
毒：△	ファイア、サンダー、ブリザド	ファイラ、サンダラ、ブリザラ	英雄の薬

全ての能力が非常に高く、とにかく強い。特に、とても素早く連続して攻撃をしてくるので、プロテス、ヘイストなどで態勢を整えてから攻撃しよう。これといった弱点はなく、ひたすらG.F.や武器で攻撃あるのみ。また、パーティの平均レベルが高いとオーラをドローできる。

【弱点の記号】◎／非常に弱い、○／弱い、×／無効（まったく効かない）、▼／吸収（与えたダメージ分は相手のＨＰになり、逆に回復されてしまう）
※１）風神と雷神の落とすアイテムについては、２人を倒したときに手に入るものになっています。※２）支援兵器Ｒ型からはケアル（ラ）とグラビデ、支援兵器Ｌ型からはケアル（ラ）とエスナがドローできます。

『サガフロⅡ』発売直近の今回は、必見の発売前攻略！　攻略第1回目ということで、進化を遂げたフリーシナリオの進め方とバトルシステムを徹底解析。さらに、序盤のイベント攻略を交えた充実の内容でお届けするぞ。新たなストーリーと冒険のすべてを楽しむために、しっかりとチェックしよう！

サガフロンティアⅡ 冒険ガイド

サガ フロンティアⅡ

4/1 RPG	▶¥6,800（体験版同梱）　▶スクウェア
	▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、PS（2ブロック）

©1999 スクウェア　イラストレーション／小林智美

SYSTEM

ワールドマップに点在するイベントをクリアしながらシナリオを進めていくなどの特徴的な新システムがいくつも採用されている『サガフロⅡ』。プレイ中に迷ったり、戸惑うことのないように、まずは基本システムを解説していこう。

システムCHECK 1 イベント

『サガフロⅡ』のシナリオは、歴史上の出来事＝イベントを1つずつクリアしていく形で進行する。イベントごとに、主人公や舞台となる場所、年号も異なるのだ。

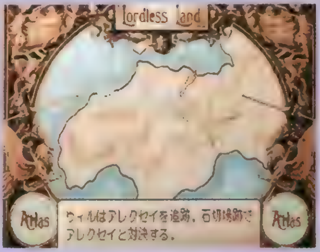
イベント選択

ワールドマップに点在するイベントタイトルの中から、プレイしたいものにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、そのイベントが始まる。イベントをクリアすると、新しいタイトルがマップに追加されるぞ。プレイする順番はプレイヤーの自由だ。

▶イベントクリア後には、複数のタイトルが追加される場合もある。

マップの切り替え

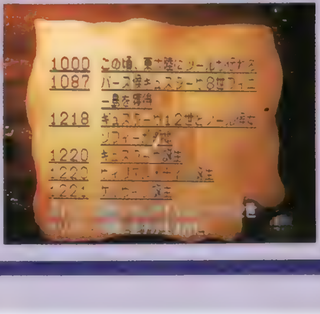
イベント選択画面でL1かR1ボタンを押すと、画面に表示されているマップを別の地域に切り替えられる。イベントクリア後には、まったく違う場所にイベントが出現することも少なくないので、マップを切り替えて、ほかの地域もチェックしよう。



▶とくにウィル編のシナリオは、場所の移動が激しいので注意しよう。

年表の表示

イベント選択画面で、画面下に表示されるイベント内容欄の左右にある丸い部分をクリックすると、画面に世界地図が。その状態でさらに同じ場所をクリックすると、年表を見ることができるぞ。年表のページをめくるときは、L1かR1ボタンだ。



▶年表には、クリアしたイベントが歴史上の出来事として書き込まれる。

システムCHECK 2 ステータス画面の見方

『サガフロⅡ』のキャラクターには、4つの基本ステータスと、武器と術のスキルレベルが6系統ずつ設定されている。これらの能力を確認できるステータス画面には、パーティステータスとキャラクターステータスの2種類があるぞ。前者の画面では、仲間全員の基本ステータスを確認できる。後者の画面では、スキルレベルや装備している技・術など、キャラクターの詳細なデータがチェック可能だ。

▼仲間全員の状態を確認できるパーティステータス画面。プレイ中のイベントの年号、所持金などもわかる。

キャラクターのステータス

HP	キャラクターの体力。戦闘中にこの数値が0になると、戦闘不能になってしまう。
LP	キャラクターの生命力。0になると昏睡し、街で休むまで戦闘に参加できない。
WP	技の使用に必要な技ポイントの数値。戦闘中はターンごとにカッコ内の数だけ回復。
JP	術の使用に必要な術ポイントの数値。戦闘中はターンごとにカッコ内の数だけ回復。

▲仲間が増えたら、まずステータスを確認しよう。✚キーの左右で、表示するキャラを切り替えられる。

キャラクターのスキルレベル

スキルレベルが高いほど、対応する系統の武器、もしくは術の攻撃威力が上がる。キャラクターが得意なスキルには、アイコンに“✚”マークがついているぞ。

▶得意なスキルは成長も早い。

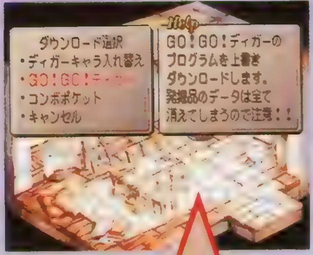
武器スキル系統一覧	
【体術】	肉体を駆使した打撃や投げ技でダメージを与えるスキル。強力な技を修得できる。
【剣技】	攻守のバランスに優れた武器、剣を扱うスキル。修得できる技の種類は、武器の中で最も多い。
【斧技】	打撃と斬撃の性能を兼ね備えた武器、斧を扱うスキル。一撃の破壊力では最強を誇る。
【杖技】	装備者の術の能力を高める武器、杖を扱うスキル。敵の急所を攻める特殊な技を修得可能。
【槍技】	間合いの広さで有利に戦える武器、槍を扱うスキル。接近戦では無条件に先手を取れる。
【弓技】	唯一“射撃”が可能な武器、弓を扱うスキル。命中精度が高く、遠距離ほど高い威力を発揮。

術スキル系統一覧	
【樹術】	植物に宿るアニマを引き出し、術を使うスキル。安らぎ、守り、風、成長などの象徴。
【石術】	鉱物に宿るアニマを引き出し、術を使うスキル。岩、結晶、砂、硬化の象徴。
【火術】	炎に宿るアニマを引き出し、術を使うスキル。灯、活力、浄化、暗示などの象徴。
【水術】	水に宿るアニマを引き出し、術を使うスキル。雲、氷、癒し、刻などを象徴する。
【音術】	音に宿るアニマを引き出し、術を使うスキル。さまざまな種類の音を象徴する。
【獣術】	獣の骨に宿るアニマを引き出し、術を使うスキル。動物の生体や生命力などの象徴。

システムCHECK 3 便利な機能も充実!

前作でもお世話になったクイックセーブを始め、ゲームを快適かつスムーズに楽しむための便利な機能も大いに活用したいところ。また、『サガフロⅡ』にはポケステ対応のミニゲームと新機能が搭載されていて、時間や場所を選ばずにアイテムを捜したり、連携履歴に登録されている連携をユーザー間で交換することもできるのだ。

ポケットステーション



◀ダウンロードは世界各地でできる。意外な所に落ちていることもある。

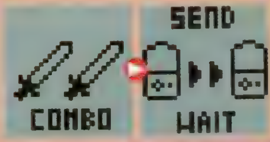
ポケステで遊べるモードは「GO! GO! ディガー」と「コンボポケット」の2つ。どちらも2ブロックの空き容量がないと、ダウンロードできない。特定の町の、特定の住人との会話をはじめ、さまざまな場所でダウンロードできるぞ。

GO! GO! ディガー
アイテムをゲット!

ディガーにアイテムを発掘させるミニゲーム。掘り出したアイテムは、本編の「発掘品」のメニューで識別できる。見つけたアイテムを、ポケステ間で交換することも可能。

コンボポケット
連携履歴を保存・通信

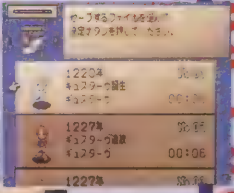
本編のプレイヤーノートからダウンロード可能。「Combos」と「Custo marts」に登録された連携履歴をそれぞれ96個ずつ保存でき、保存されている連携はポケステ間で交換できるぞ。

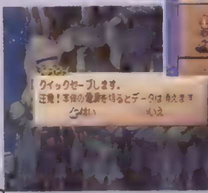


セーブ&クイックセーブ

キャラを操作可能なときに◯Ａボタンを押すと、クイックセーブが可能。そのときの状況を瞬時に記録するクイックセーブをこまめに実行しておけば、もしものときも安心だ。ただし、クイックセーブはリセットしたり電源を切ると消える。ゲームをやめるときはメモリーカードにセーブしよう。

▶メモリーカードへのセーブは、メニュー画面を呼び出せる状態ならいつでもOK。イベントクリア時にも可能。





◀クイックセーブはこまめに実行。いつでも◯Ａボタンを押すクセをつけよう。

ソフトリセット

下で紹介しているコマンドを実行すると、即座にタイトル画面に戻れる。まだアイテムを集めきっていない状態でダンジョンをクリアしてしまったときなどに使うと便利だ。クイックセーブを併用すると、手軽にやり直しができるぞ。

L1+R1+Ⓢ+Ⓢ同時押し

▲クイックセーブしたところからゲームを再開する場合は、クイックスタートを選ぶのだ。

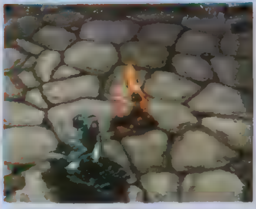
SaGa FRONTIER II

『サガフロII』の戦闘では、バトルスタイルの設定、術の属性に合わせた装備品の選択など、フィールド移動時からの下準備が重要になる。戦闘システムの解説に入る前に、ここではバトルを有利に戦うための、さまざまな準備の要素をピックアップだ！

セットアップCHECK 1 アクセサリ、防具 武器の装備

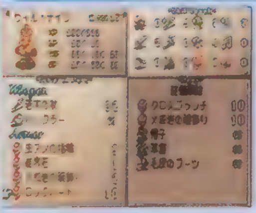
武器や防具、アクセサリの装備は戦闘の能力を高めるだけでなく、使える術の系統にも影響する。火術が得意なキャラクターには、必ず1つは炎のツールを装備させる、というように、身につける装備品は、込められているアニマの属性も考えて決める必要があるぞ。

武器、盾の装備


▲盾は特定の攻撃を防いでくれる。

武器の装備欄では、上のスペースに武器、下のスペースに武器か盾を装備できる。武器を2つ持たせて攻撃に重点を置いてもいいし、武器と盾を装備して攻守のバランスを保つのもありだ。何も装備せずにどちらかのスペースを開けた場合は、戦闘で体術を使える。

アクセサリ、防具の装備


▲アクセサリだけは、スペースがあればいくつでも装備できる。

防具には、頭や腕など各部分を保護する物と、全身を保護する全身防具、そして主に術の力を高めるアクセサリがある。これらは合わせて4つまで装備できるが、同じ部分を守る防具を重ねて身につけることはできない。そのため全身防具を装備していると、アクセサリ以外は何も装備できないのだ。

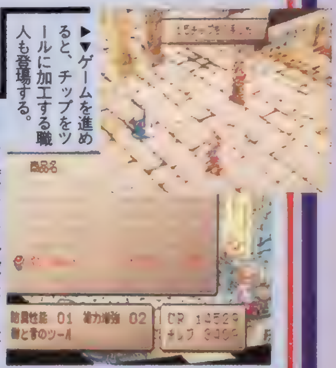
[アクセサリ、防具の装備効果一覧]

敵の攻撃によるダメージを軽減するほかに、防具にはケガによるステータスの低下などを防いでくれる働きもある。頭に装備する防具は集中力のダウンを防ぐというように、その効果は防具の系統ごとに異なるぞ。それぞれの効果は以下の通りだ。

●頭（兜、帽子） 頭部への打撃を吸収して、術威力の低下を防ぐ。	●足（靴、ブーツ） 足への打撃を吸収して、素早さの低下を防ぐ。
●身体（鎧、服） 胴体をガードして、熱や冷気の攻撃から身を守る。	●全身（スーツ、全身鎧） ほかの防具が持つすべての効果を兼ね備えている。
●腕（グラブ、小手） 腕への打撃を吸収して、攻撃力の低下を防ぐ。	●アクセサリ（指輪など） 込められた術の力で装備者を保護する。

装備品のストック

ここには所有している武器、防具のストックが表示される。新しい武器や防具の装備、身につけている装備の交換をするときは、表示されているストックの中から新しく装備したい物を選ぶのだ。ちなみに△ボタンを押すと、カーソルを合わせている装備品の性能を確認できるぞ。


▶▼ゲームを進めると、チップをツールに加工する職人も登場する。

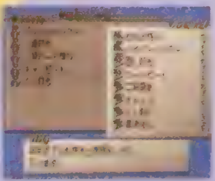
装備品の属性と耐久度

装備品の大部分には、込められているアニマに応じた属性と、耐久度が設定されている。属性は、装備したキャラクターが使える術の系統に影響するもの。主に武器に設定されている耐久度は、戦闘で使える回数を表す数値だ。耐久度が0になった装備品は、壊れて「アニマチップ」と呼ばれる物質に変化する。これはツールの加工に利用できるのだ。

セットアップCHECK 2 プレイヤーノート

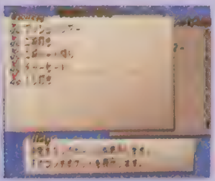
パーティバトルの連携攻撃や、修得した技と術、デュエルの1人連携。プレイヤーノートは、これらの履歴を確認できるメニューだ。この中で、連携攻撃が登録されるコンボと、1人連携が登録されるカスタムアーツの画面には"お気に入りライン"があり、登録数が8つ以上になるとラインより下に上書きされる。記録に残しておきたい連携攻撃と1人連携は、お気に入りラインの上に移動させよう。

アーツリスト
修得した技の確認

▼カーソルを合わせると、技や術の詳細がチェックできる。


修得している技と術を、武器と術の系統ごとに分類された状態で確認できる。デュエルで繰り出すためのコマンドの組み合わせもわかるぞ。

コンボ
お気に入りの連携を整理

▼登録されている連携は、戦闘中に発生しやすくなる。


パーティバトルで成立した、連携攻撃の履歴が見られる。連携に組み込まれた技と術の種類と、つながった順番を確認できるのだ。

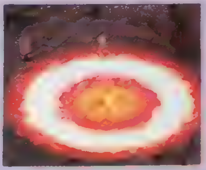
カスタムアーツ
デュエルで修得した特殊技

▼使用頻度の高い連携の組み立て方は、メモしておくといい。

デュエルでのみ発動する1人連携"カスタムアーツ"の履歴を見られる。コマンドの組み合わせから順番まで参照できるので、とても便利。

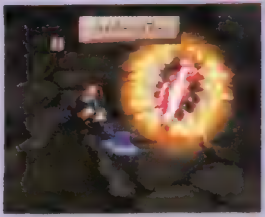
セットアップCHECK 3 技・術の装備

1人のキャラクターが修得した技や術は、技装備の画面で装備すればほかのキャラクターも使えるようになる。パーティ全体の技、術による攻撃のバリエーションが増えれば、戦い方の幅が広がり、連携を組み立てるパターンも多彩になるぞ。パーティの戦力アップと作戦の充実をはかるうえで、キャラクターの技装備をこまめに実行することはとても大事なのだ。



技の修得

技を修得する方法は、パーティバトルでの「ひらめき」と、デュエル中にコマンドを組み合わせて編み出す方法の2つ。電球が点灯するアクションでおなじみのひらめきは、戦闘中に武器を使い込むことで発生する。資質を持つ武器を使っていると、技をひらめく確率が高くなるぞ。一方のデュエルでは、「けさ斬り」と「けさ斬り」で「斬り返し」というように、技ごとに設定された特定のコマンドを実行することで、技を編み出せる。



▶デュエルでは、コマンドの組み合わせで技が発動する。いろいろなコマンドの組み合わせを試して技を編み出す楽しみがあるのだ。

術の修得

▼同じ系統の術を使い込んでいると、より強力な術を修得できる。JPのアップにもつながるのだ。

術もデュエルとパーティバトルの両方で修得できる。デュエルで編み出す方法は、技の方法と全く同じだ。パーティバトルでは、技のように戦っている途中でいきなりひらめくのではなく、戦闘終了後のステータスアップと同時に修得する。やはり資質を持つ術を使っていると、覚えが早いぞ。

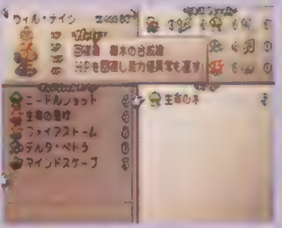
技の装備

キャラクターの1人が技を修得すると、技装備のストックにその技が追加される。以降、技装備の画面で装備すれば、すべてのキャラクターが同じ技を使える。ただしデュエルで使うには、コマンドの組み合わせを覚えておく必要がある。

▲追加された技を装備するのは、その技が必要なキャラだけで十分。全員が装備する必要はないぞ。

術の装備

▲術を装備しても、必要な属性のツールを装備していないと使えない。



▲術は、2種類以上のアニマの力を引き出す合成術が多い。

キャラクターが修得した術は、技と同様に技装備のストックに追加される。そして、すべての仲間が装備できるようになるのだが、ここで注意点が1つ。術は、その術に対応した属性のツールを装備していないと使えない。つまり、炎と樹の合成術である「ブッシュファイア」を使うには、炎のツールと樹のツールの両方を装備する必要があるのだ。

セットアップCHECK 4 バトルスタイル

戦いに参加するメンバー、行動順番、戦闘での役割をあらかじめ設定しておくことで、プレイヤーが考えた作戦の緻密な部分までを戦闘に反映させられるシステム。それがバトルスタイルだ。このシステムをうまく活用すれば、エンカウント直後から戦いの主導権を握り、意図的に連携を組み立てることも可能だ。しかしその反面、キャラクターの特性などを十分把握する必要がある高度な戦術だ。

メンバーチェンジ

イベントによっては、パーティの仲間が5人以上になる場合がある。そんなイベントでは、直接戦闘に参加するメインパーティのメンバーを、入れ替えることができるぞ。また、パーティの並び順を変更することで、戦闘中の配列の変更も可能だ。一番左のキャラクターは、戦闘では最前列になるぞ。

▼上がメインパーティで、下が補欠のキャラクター。ボスとの戦闘まで、主力キャラの力を温存することもできる。

行動順の設定

このメニューでは、戦闘での行動順をキャラクターごとに設定できる。一部のメンバーだけの順番設定も可能で、連携の成功率を上げたいときや味方の攻撃とサポートのタイミングをうまくはかりたいときなどに便利。ただし、使いこなすのは非常に難しい。

◀▲行動順を設定すれば、きちっと統制の取れた戦い方ができる。連携も組み立てやすいぞ。

ロールの設定

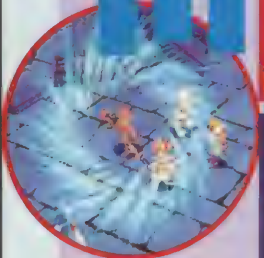
回避重視や術強化といった、さまざまな内容のロール（役割）をキャラクターに振り分けられるのがこのメニューだ。状況に応じて変更することで、奥の深い戦闘が可能になるぞ。

▲ロールの種類は仲間がパーティに加わるたびに増えていくぞ。

ロール名	所有キャラ	効果
鉄砲玉	ギュスターヴ	とにかく最速で行動する
支援	ケルヴィン	仲間の攻撃・回復効果を高める
スカウト	ウィル	乱戦になりにくくする
エース	コーデリア	先行する行動に連携しやすくなる
術強化	ナルセス	術の攻撃効果を最優先で戦う
威嚇	タイラー	気弱な敵との交渉成功率アップ

BATTLE 実戦編

『サガ』シリーズ伝統のエンカウントに始まりモンスターを倒して戦闘が終わるまでの、一連の流れを追いながら、2つのバトル方式「デュエル」と「パーティバトル」のシステムを解説! 冒険に旅立つその前に、戦いのあらゆる知識を身につけよう!!



CHECK 実戦 エンカウント

モンスターが出現する場所では、フィールドをさまざまな姿のシンボルが徘徊している。このシンボルに接触すると、戦闘に突入するぞ。戦力を温存したいときには、×ボタンによるダッシュをうまく使って、戦闘を回避することも大事だ。

▲シンボルの動きは、その種類によって異なるパターンを覚えておけば、回避もやりやすくなるものだ。狭い場所ではそうもいかないが。

バトルの選択

シンボルに接触してモンスターが出現したとき、敵が1体のみだった場合は、パーティバトルとデュエルのどちらで戦うかを選択することになる。この選択画面で戦うキャラクターを選ぶとデュエルへ、"ちからを合わせて戦う"を選ぶとパーティバトルへ移行するぞ。パーティキャラが1人しかいない状態で、出現した敵が1体だった場合は、強制的にデュエルで戦うことになる。

▼▶敵が複数なら、そのままパーティバトルが始まる。通常のダンジョンでは、デュエルの選択を迫られることは少ない。ちなみに「ちから～」を選択してパーティバトルに持ち込むと、敵に援軍が現れることも。

パーティバトルへ…

デュエルへ…

CHECK 実戦 配置

どんな状態でモンスターのシンボルに接触したか。パーティバトルでは、この要素が戦闘の有利・不利を左右することがある。基本的には、左右や背後から敵に襲われると、不利な配置での戦いを強いられる。逆にこちらが敵の死角を突ければ、有利な配置で戦えるのだ。シンボルと接触するときは、可能なら敵の横や背後、最悪でも正面からぶつかるのが理想。軽く見られがちだけど、意外と重要なポイントだ。

正面

▶こちらの隊列どおりの配置になる。敵の多くは体術系の技で攻撃してくるので、装備武器に有利な間合いで戦える。

背後

◀バランスを崩されると、キャラに隣接する形で敵が割り込んでくる。そのため、体術以外の攻撃は不利になってしまうのだ。

CHECK 実戦 デュエル

集団戦闘の戦略性が重視されるパーティバトルに対して、デュエルは互いの実力のみが勝敗を分ける1対1のバトルだ。戦闘システムや雰囲気もパーティバトルとは別物で、武器の防御アクションやLPの使用といった根本的な要素のみが同じになっている。また、パーティバトルでは「ひらめき」などで覚える術や技を、デュエルでは意図的に編み出せるという特徴があるぞ。それによって、デュエルで確実に技と術を修得し、パーティバトルで強力な連携を組み立てるという、2種類の戦闘をリンクさせて戦略の幅を広げるプレイスタイルも取れるのだ。ただし、デュエルは戦闘に負けるとゲームオーバーになってしまうリスクがあり、戦う仲間の選択は慎重に行う必要がある。

▶一騎打ちならではの駆け引きが絡みあう、緊迫感抜群の戦いを堪能できる。

特殊なコマンド選択

デュエルのコマンド入力は特殊で、ターンごとに4つの行動コマンドを入力する。コマンドの中には攻撃のほかに「けん制」や「構える」といった間接的な行動もあり、これらを4つ組み合わせてターンの行動を決定するのだ。連携する可能性があるコマンドは、右側に「連」の文字が表示される。

▶戦闘が始まると、キャラクターが選んだコマンドを実行。

デュエルならではの連携

入力したコマンドの組み合わせによっては、「カスタムアーツ」と呼ばれる特殊な連携攻撃が成立することがある。これは技や術と違ってデュエルでしか使えない連携攻撃で、術と技の効果が合成されることもあるので高い威力を発揮するのだ。その種類は豊富で、奥義、秘奥義も存在する。

▶複数の術や、術と武器の攻撃を組み合わせた攻撃が多い。

装備品の消耗は「1」

武器やアクセサリなどの耐久度は、デュエルで使用したときにももちろん減っていく。ただし、1ターンに"斬る"のコマンドを4回入力したからといって、耐久度が4つ減るわけではない。デュエルでは、ターン内に使用した攻撃回数に関係なく、1つの装備品の耐久度は1ポイントずつ減るのだ。

▶こんな乱暴な使い方をしても、耐久度は1しか減らない。

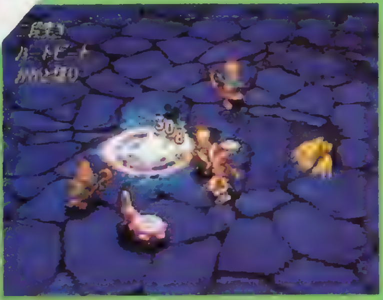
負けるとゲームオーバー

デュエルで最も注意しなければならないのは、戦っているキャラクターが負けるとゲームオーバーになってしまうこと。なにせ1対1の戦いなので、何が原因で負けるかわからない。デュエルが頻繁に発生するダンジョンでは、念のため、こまめにクイックセーブをするといい。

▶デュエルでは、思わぬ負け方をすることもしばしばだ。

実戦CHECK パーティバトル

パーティバトルでは、仲間のキャラクターそれぞれの長所を活かしてモンスターと戦うことになる。技と術の活用や連携の組み立てといった要素に加え、今回はロールや行動順を戦う前に設定しておける「バトルスタイル」のシステムも重要になるぞ。ロールと行動順の設定を存分に活用して、自分が立てた作戦をバトルに反映させるか。あるいは、その場の判断でチャンスを活かし、ピンチに対応する柔軟な戦い方をしていくか。戦略の幅は、前作よりもさらに広がっているのだ。



◀連携の組み立てやバトルスタイルの設定など、突き詰めるほど楽しいぞ。

LPの活用

ターンごとのコマンド選択画面では、LPを1つ消費してHPを完全回復できる。またWP、JPが底を突いたときには、LPを使って技や術を使うことができるぞ。特にHPの回復は、強敵モンスターとの戦闘でとても重宝する。HPが0になると、術で回復しないかぎり戦闘中は復活できないので、残りのHPはこまめに確認しよう。LPを使ったHP回復などは、デュエルでも実行できる。

▶LPに余裕があるうちは、惜しまず使ったほうがいい。

フィールドに応じた術の活用

モンスターとの戦闘が発生した場所によっては、石床やキノコなど、バトルフィールドに存在する物を媒体にして術が使える場合がある。その効果は媒体の性質によって、敵の防御力を下げたり、ダメージを与えたりとさまざまだ。普通の術と同じように術者のJPを消費するが、使用回数は無限なので大いに活用させてもらおう。わりと意外な物が、術の媒体として利用できるのだ。

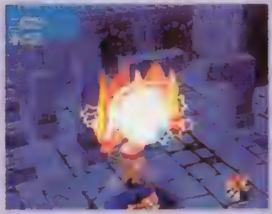
技のひらめき

パーティバトルでは、キャラクターが武器や術を使うことで新しい技、もしくは術を修得できる。技はシリーズ定番のシステム「ひらめき」で、術は戦闘終了後のステータスアップ時に覚えるぞ。キャラクターが資質を持っている武器や術を使えば、技と術を早く修得できるのだ。また、バトルスタイルのロール設定で「自由行動」のロールをキャラクターに振り分けると、技をひらめきやすい。

▶技をひらめくと、キャラの頭上に電球が点灯し、技が発動する。

連携

同じ敵を攻撃の目標にしている2人以上の味方が連続で行動したとき、それぞれの技や術がつながると連携攻撃が成立するぞ。連携した技と術は威力が大幅にアップし、敵に大ダメージを与えられる。さらに今回は、なんと敵と味方の攻撃が連携することもあるのだ！　敵と味方の連携では、あとにつながった技や術の効果が優先されるため、何が起こるかまったく予想がつかないのだ。



▶連携攻撃の演出では、絶妙のタイミングで技がつながっていくぞ。

実戦CHECK 交渉

前作同様、今回も1度戦闘に突入すると逃げることはできない。しかし、特定の条件を満たすと実行できる「交渉」が成功すれば、その場で戦闘を終わらせることが可能だ。交渉には不利な戦闘から離脱する「逃走」系、敵と味方のダメージが蓄積したときに停戦を持ちかける「停戦交渉」系、追いつめた敵を逃がす「見逃す」系があり、敵の種類や状況によって成功率が変わるぞ。これらの交渉は、パーティバトルとデュエルの両方で実行できる。手強い敵に遭遇して全滅確実の状況でも、交渉で助かる可能性があるのだ。

▶追いつめたモンスターを交渉で見逃すと、アイテムを残していく場合が多い。これで貴重なアイテムが手に入ることもある。

実戦CHECK 戦闘終了

モンスターを全滅させるか、交渉を成功させると戦闘終了。気絶していたキャラクターが復活し、キャラクターの成長やアイテムの入手、壊れたアイテムなどの情報が表示される。使っていた武器が壊れたキャラクターは、素手の状態になっているので、すぐに新しい武器を装備させよう。なお、戦闘が終わると、仲間全員のHPとJP、WPが少し回復するのだ。

パラメータアップ

剣の技を何度も使えば剣のスキルがアップ、術を多用すればJPがアップというように、戦闘で活躍したキャラクターは、活躍の内容に応じてステータスやスキルレベルが上がる。また、術を使い込んでいたキャラクターは、このときに新しい術を修得する可能性もあるぞ。

▶キャラクターは戦闘で勝つたびに、少しずつ成長していく。

[必見技リスト]

[illegible]

系統	技名	威力	WP	デュエル	解説
体術	裏拳	15	3	けん制、パンチ	回避不能技。ここから派生する技も多い
	ボコボコ	27	4	パンチ、キック、パンチ	連携に便利。「爆砕鉄拳」に派生することも
	ハートブレイク	38	5	集中、つかみ、パンチ	マヒ効果あり
剣技	切り返し	21	2	けさ斬り、けさ斬り	あらゆる多段技へと派生する
	十字斬り	25	3	斬る、払う	アンデッドに特効
	スマッシュ	37	4	ためる、けさ斬り	命中率は低いが、連携で高い威力を発揮する
斧技	かかと切り	19	2	集中、払う	クイックダウンの効果あり
	ハイパーハンマー	24	3	ためる、払う	斧版のスマッシュ。敵の防御力を無視できる
	大木断	27	4	ためる、ためる、斬る	植物系の敵に特効
	スカルクラッシュ	40	4	集中、ためる、斬る	骨系の敵に特効。術攻撃力ダウンの効果あり

系統	技名	威力	WP	デュエル	解説
杖技	ハートビート	14	3	集中、叩く	ハートブレイクの杖版。マヒ効果あり
	骨砕き	31	4	集中、ためる、叩く	骨系の敵に特効。攻撃力ダウンの効果あり
	脳天直撃	34	4	集中、集中、叩く	術攻撃力ダウンの効果あり
槍技	チャージ	32	3	ためる、突く	槍で敵に突撃する。低コストで威力が高い
	草伏せ	27	4	払う、払う	植物系の敵に特効。スタン効果あり
	くし刺し	36	4	ためる、ためる、突く	チャージよりも連携性能が高い
弓技	でたらめ矢	12	2	――	全体攻撃。全体・単体の連携を作りやすい
	影ぬい	0	3	けん制、集中、射つ	マヒ効果あり。ダメージは与えない
	アローレイン	32	4	――	全体攻撃。技発動の時間差により連携不可
	イド・ブレイク	36	5	集中、けん制、早射ち	術攻撃力ダウンの効果あり

STORY

宿命の王子 ギュスターヴ編

術不能者として生まれながら、戦乱の世をたくましく駆け抜けたギュスターヴ。彼の数奇な運命を体験していくギュスターヴ編から、序盤の展開を紹介!!

ゲームは、大きくギュスターヴ編とウィル編に分かれている。ここでは、それぞれの序盤のイベントをマップ付きで解説。ギュスターヴとウィルは歴史の表と裏を象徴しており、綿密に関わりあっていく。一方だけを追うのではなく、できるだけ交互に展開していきたい。

ギュスターヴの目を通して歴史の事実を追う!!

ギュスターヴ編は、基本的に1つのイベントをクリアするごとに次のイベントが出現するほぼ一本道のシナリオ。歴史上の事実を追っていく形を取っており、見ているだけのイベントも多い。戦闘も少なく、シナリオを進めるのは楽だ。

◀ウィル編で技や術を稼いでおかないと、戦闘が多少つらいかも。

～ギュスターヴ戦史～

1220……ギュスターヴ誕生
1227……ギュスターヴ追放
1227……故郷を離れて
1233……ギュスターヴ12才
1233……ギュスターヴと鍛冶屋
1235……ギュスターヴ15才
1236……再会
1239……病床の母
1240……ワイド奪取
1245……父の急逝
1247……上陸
1248……バケットヒルの戦い
1248……兄弟再会

1220 ギュスターヴ誕生

●時代の風雲児、ギュスターヴ誕生

いきなり戦闘シーンから始まるオープニングイベント。オート候カンタールを攻めるギュスターヴ12世のもとに届いた、世継ぎ誕生の報せ。12世は、生まれた男児にギュスターヴ13世の名を与える。

▶12世は、王家の長男の証の名を与える

1227 ギュスターヴ追放

●ギュスターヴの運命を決めた日

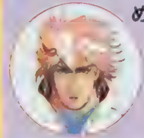
7歳になり、王家に古くから伝わるファイアブランドの儀式に挑むギュスターヴ。しかし、先天的に術の能力を持たないことが判明し、ギュスターヴは母ソフィーともども王宮を追放されることに……。

▶この日から、運命は大きく変わる……。

1227 故郷を離れて

●故郷を離れ、遠いナの国へ……

王宮を追われたギュスターヴとソフィーは、2人の身を案じたシルマールの勧めに従って、グリューゲルへと向かうことになる……。



▶シルマールの手引きにより、ナの国へ。

1233 ギュスターヴ12才

●ギュスターヴの心は荒む

グリューゲルに移り住んで5年。術不能者という事実は、年を重ねるごとにギュスターヴの心を荒ませる。しかし、そんなギュスターヴにも、フリンという初めての手下ができた。フリンはどんなに乱暴をされても、ギュスターヴを慕い側を離れなかった。なぜなら、彼もまた、術不能者だったのだ……。

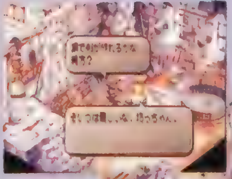
▲グリューゲルでは、乱暴者としてすっかり有名になっていた……。

◀乱暴を働くギュスターヴを叱る母ソフィー。母の厳しい愛が、ギュスターヴの人格形成に影響を与える。

1233 ギュスターヴと鍛冶屋

●鋼の剣を作るため、鍛冶屋に入り浸る毎日

初めてギュスターヴを操作できるイベント。とはいえ、街の鍛冶屋に話しかけるだけで、あとは自動的にイベントが進む。術の才能のないギュスターヴは、鍛冶屋に弟子入りして自分だけの鋼の剣を作り上げようとする……。



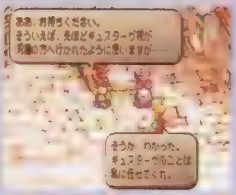
◀この鍛冶屋に話しかけるだけでOK。街の外には出られない。

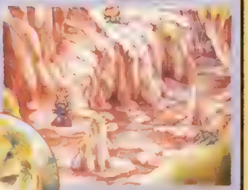
▼剣の完成には、2年もの期間を要することになる。

1235
ギュスターヴ15才

●剣を携え、初めての実戦へ!!

ここでようやくダンジョンが登場、戦闘ができるようになる。剣の訓練を積んだギュスターヴは、フリンを連れてヤーデの洞くつへモンスター退治に向かう。しかし、洞くつに盗賊が現れ、フリンが捕まってしまうのだった。様子を見にきたケルヴィンとともに、ギュスターヴはフリン救出に向かう……。

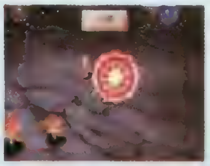




▲ヤーデに移り住んでも、ギュスターヴはなにかと問題を起こすことに。

ケルヴィンとともに盗賊を倒せ!!

このイベントでは、ギュスターヴはケルヴィンとともにフリン救出に向かうことになる。街に戻っての回復はできないので、WPやJPの残量に気をつけよう。最後はボス戦も控えているので注意。 ▶マップはP.66

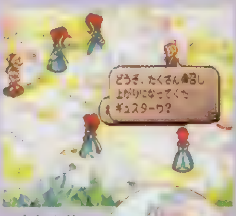


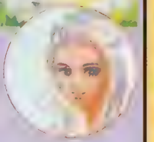
▶初めての実戦。詳しくはマップ編を参照。

1236
再会

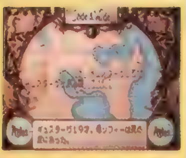
●ヤーデ伯のパーティにて

ヤーデ伯のパーティに忍び込んだギュスターヴとフリン。そこでギュスターヴは、グリューゲルの名家である、ベーリング家の娘レスリーと再会することに。行儀作法の勉強に来たというレスリーを笑うギュスターヴだったが……。





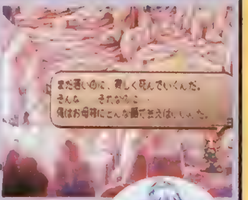
▲久しぶりの再会だが、2人は互いに軽口を言い合うだけに。



1239
病床の母

●母の死を前に、ギュスターヴは……

ギュスターヴ19才。母ソフィーが死の淵にある中、彼はいつも通りヤーデの洞くつで剣の修行をしていた。迎えにきたケルヴィンに対し、つい弱音を吐くギュスターヴ。オレは一体どんな顔をして母に会えばよいのかと……。 ▶マップはP.66



▲ギュスターヴも、ついに一人立ちをしなくてはならないときが。

1240
ワイド奪取

●ワイド城を奪い居城を入手!!

ワイド城を自分の居城とするため、策略を巡らせるギュスターヴ。邪魔なネーベルスタン将軍を城から退けることに成功したギュスターヴは、城へと潜入する。

▲ギュスターヴが企てる、ワイド城の乗っ取り計画。

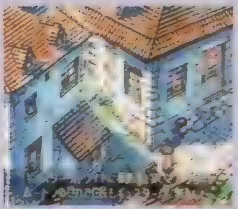
ワイドの城に潜り込め

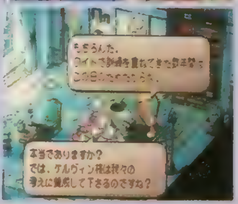
ワイド城奪取のため、単身ワイド城の地下に潜入することになるギュスターヴ。城の抜け道から地上に出ればイベントクリアだ。ギュスターヴ1人しかおらず、戦闘はすべてデュエルになるので注意。城の地下には、仕掛けを操作しないと進めない場所もあるぞ。詳しくはマップを参照しよう。 ▶マップP.67

1245
父の急逝

●父の死を知ったギュスターヴは…

ワイドを得て5年、着々と力を蓄えるギュスターヴの元に、父ギュスターヴ12世急逝の報が届く。兵士らの願いを受け、王位継承権をかけての戦いを決意するギュスターヴだが……。



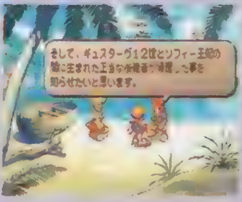


▶乗り気ではなかったギュスターヴだが、ケルヴィンの説得で出陣を決意する。

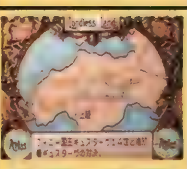
1247
上陸

●20年ぶりに故郷の大地を踏む

王位継承権をかけた戦いに向け、東大陸に軍を上陸させたギュスターヴ。しかし、己の復讐のため兵を死なせることに、彼の心はスッキリとしない……。



▲ネーベルスタンやケルヴィンとともに、祖国への上陸を果たす。



1248
バケットヒルの戦い

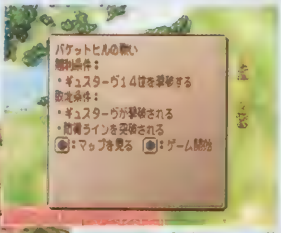
●ギュスターヴ同士の対決!!

バケットヒルでの戦いを描いた、初めての戦争イベント。戦争は、戦術SLGで展開していくことになる。ここでの目的は、12世のあとを継いだギュスターヴ14世を倒すことだ。戦争イベントはギュスターヴ編では今後も頻繁に起こるので、しっかり慣れておこう。

▲いよいよ、王位継承権をかけた戦いの火蓋が切られる。

目指すはギュスターヴ14世のみ!!

敵を全滅することでもクリアになるが、ノールの軍勢はかなり強いので、ザコ部隊は無視した方がいい。しかも予備兵が20もいるため、いくら倒しても次のターンには補充されてしまうのだ。それに比べてこちらの予備兵はたったの3。できるだけ消耗を控え、ギュスターヴ14世の部隊だけを攻撃していこう。



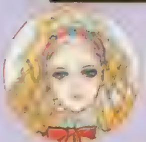
◀▲画面下の防御ラインに潜入されると敗北。敵をあまり下に近づけないように。

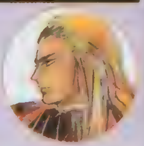
1248
兄弟再会

●テルム城にて、20年ぶりの再会

20年ぶりに故郷のテルムに凱旋したギュスターヴ。その王城で、妹のマリーと弟のフィリップと再会することになる。マリーは20年ぶりの再会を喜ぶのだが、フィリップはギュスターヴに対する恨みをあらわにする。しかしそのとき……。

▶母を奪った兄に対する弟の恨みは、あまりに深かった。





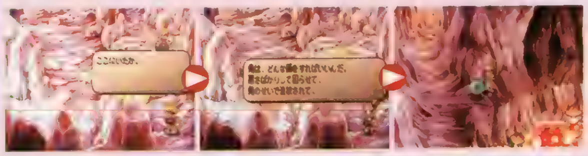
ヤーデの洞窟

「ギュスターヴ15才」と「病床の母」で訪れるダンジョン。上にある山肌のマップに開いた、4カ所の穴（A～D）が、それぞれ下の内部マップへとつながっている。

1239 「病床の母」の場合……

▼以前のイベントで1度通っている場所なので、ほとんど迷わないでクリアできるだろう。とくに手に入るアイテムもないので、さっさとクリアしてしまうのがいいだろう。

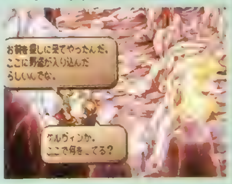
母が危篤に陥るイベントシーンのあと、場面はヤーデの洞窟へ。ギュスターヴ1人で洞窟の最深部にいる状態からスタートする。ここから巨大なキノコのある場所の方へ移動すると、ケルヴィンが登場してパーティに入ってくれる。あとは、マップ㋐の場所に行くと、強制的にスライムとの戦闘に突入する。スライムを倒せば自動的に街まで戻り、イベントクリアとなる。スライムは、以前のイベントより強くなっているので注意。



1235 「ギュスターヴ15才」の場合……

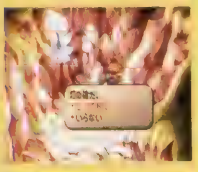
最初はギュスターヴ1人。洞窟内で画面を切り替えると、操作はケルヴィンに切り替わる。その後洞窟の中に入ると強制戦闘になり、ギュスターヴと合流できる。

▶洞窟でケルヴィンと合流したら、フリンを助けに向かおう。



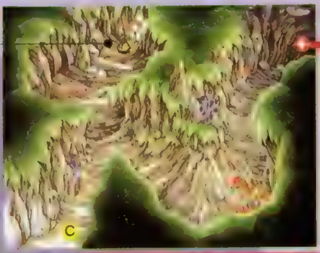
灯の槍

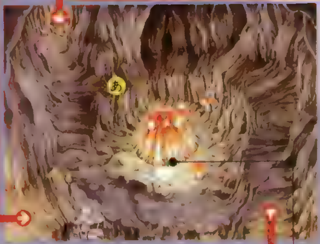
武器性能9、炎のツール。装備することで炎系の術が使える（ギュスターヴを除く）。ケルヴィンに装備させよう。



狩人の弓

武器性能7、炎のツール。基本的な弓で、武器としての性能はイマイチといったところ。





キノコを蹴ると……

巨大キノコの前で◎ボタンを押すと敵、または「キノコのなみだ」が落ちてくる。

バックラー

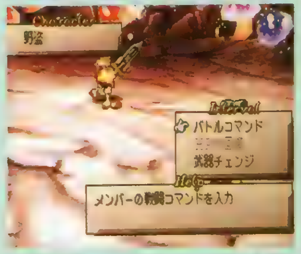
回避性能8。最もありふれた小型の盾。接近攻撃を回避することができる。

野盗からフリンを救出！

ここへ到着すると、強制的に野盗たちとのイベントが発生する。野盗を倒してフリンを救出しよう。

[BOSS戦]

ケルヴィンとギュスターヴが合流したあと、洞窟最深部へ行けばボス戦となる。最初は野盗とギュスターヴのデュエル。その後、野盗一味とのパーティバトルへ突入する。パーティバトルでは、頭の女盗を倒すか、女盗以外を全部倒せばOK。ラクに済ませたいなら、女盗を集中攻撃していこう。



▲最初のデュエルでは、1人連携さえ組み立てられれば簡単に倒せる。

野盗

HP	?	LP	?
攻撃	炎、石など		

パーティバトルでは3体同時に出現する。斧系の技を使ってくるが、とくに強い相手ではない。

女盗

HP	?	LP	?
攻撃	お頭の雷		

戦闘中は、「お頭の雷」を味方に対して打ち、攻撃力をアップさせるだけ。彼女を集中して倒せば、戦闘は終了する。

要注意モンスター

クロークラブ

HP	153	LP	3
攻撃	ネイルドライバーなど		

堅い甲羅と鋭いツメを持ったヤシガニの一種。1体の強さはそれほどでもないが、複数で出現するので序盤は厄介。

ティノリーチ

HP	153	LP	60
攻撃	吸血、ダストなど		

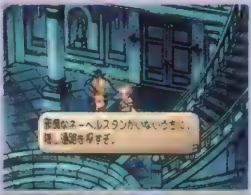
吸血や溶解液などのいやらしい攻撃をしてくる。ケルヴィンと2人になれば、それほど脅威でもない。

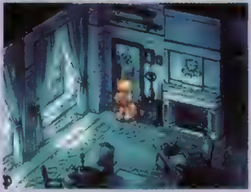
スライム

HP	253	LP	100
攻撃	溶解液		

[illegible]高いので注意。病床の母のイベントでは、さらにHPが高くなる。打撃攻撃は無効。

ワイド城地下





▲写真上の場所を調べると、秘密の抜け道へ行くことができる。

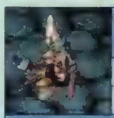
●地下に入るまでの手順

イベントが始まり、フリー移動できるようになったら酒場の2階へ。そこでレスリーに話しかけ、1度宿屋を出よう。その後再び宿屋に入り、もう1度レスリーに話しかける。これで、城門から城へと入ることができるようになるぞ。城内に入り、夜になったらネーベルスタンがいた部屋へ。そこの暖炉の横(写真参照)を調べると、秘密の抜け道へ入ることができる。レバーの仕掛けを動かし(左下参照)、出口へ出ればイベントクリアとなるぞ。ワイドの亡霊剣士は倒さなくてもいいが、余裕があるなら倒して1000CRを手に入れておきたい。

[BOSS戦]

マップⓘの位置を調べると、ワイドの亡霊剣士との戦いに。デュエルになるので、斬る→払うで1人連携の「十字斬り」を狙っていこう。倒すと宝箱から1000CRを入手することができる。なお、倒さなくてもイベントをクリアすることは可能だ。

▶かなりの強敵なので、注意してかかること。

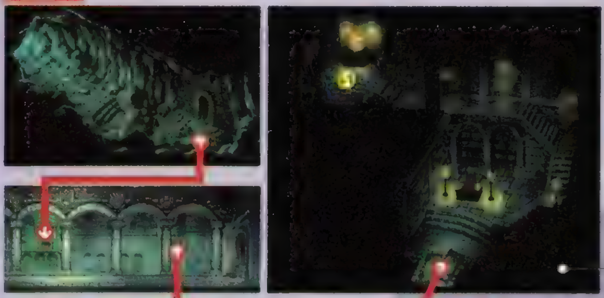


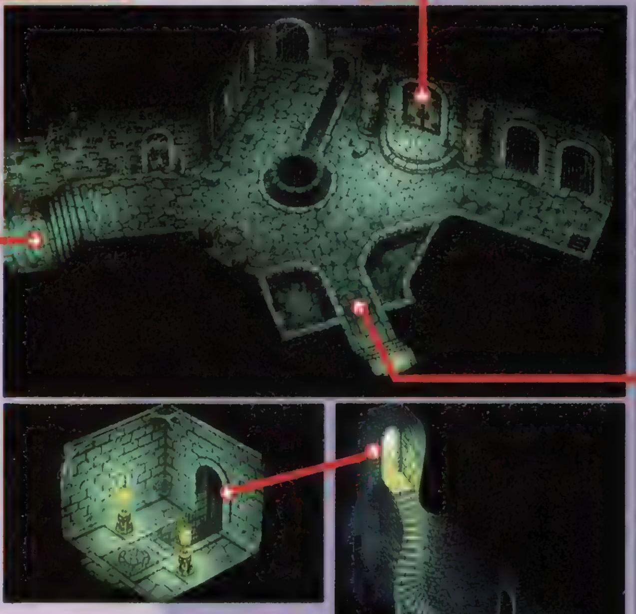
ワイドの亡霊剣士

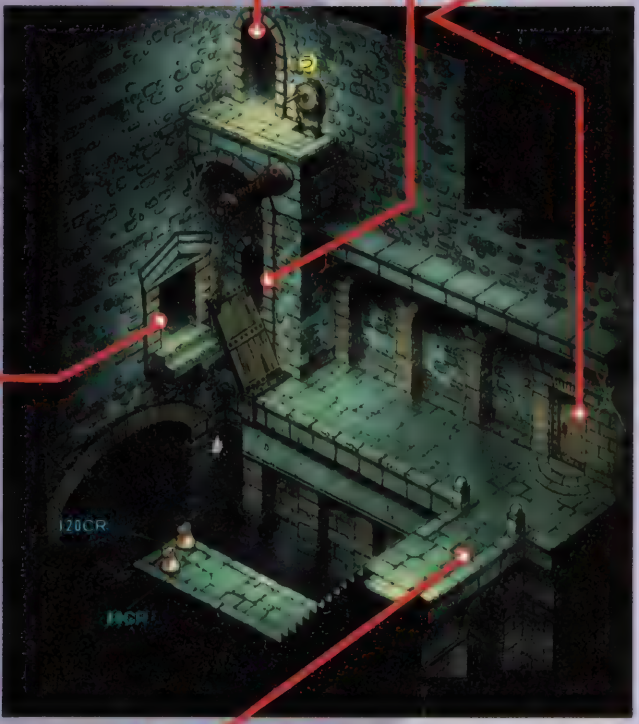
HP	1982	LP	1
攻撃	剣技(巻き打ちなど)		

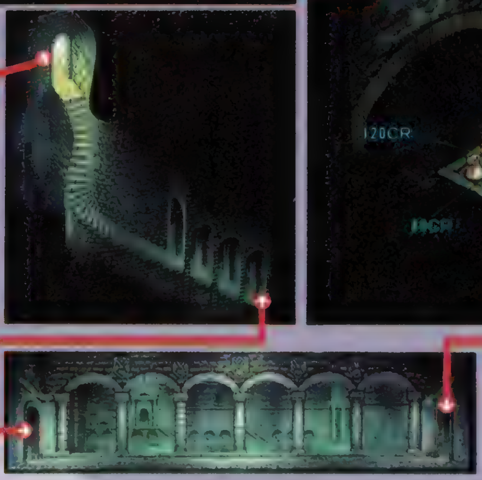
鋼のお守り

防具性能1、術力強化0。鋼は術の効果を妨げる。装備すると、JPが大幅に下がってしまうので注意。ギュスターヴはともかく、ほかのキャラには装備させないように。



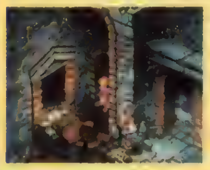






レバーはどっちに回す?

マップⓤのレバーは右に回すと普通に橋が降りるだけ。左に何度も回していると、そのうち壊れて支柱が落下し、橋の向こうだけでなく宝箱のある場所にも行けるようになる。右に回すと戻せないので、必ず左に回すこと。



◀「回せない」と表示されても、しつこく回すと……。

要注意モンスター

スライム

HP	789	LP	100
攻撃	溶解液、音術など		

遺跡を巡る新米ディガー［ウィル・ナイツ編］

クヴェル捜しの最初の舞台は、魔物が潜むうち捨てられた廃墟。謎の地下迷宮に潜入し、クヴェルをゲットせよ！

出発前にやっておくこと

ヴェスティアの街ではまず酒場へ向かおう。2人の仲間に出会えるぞ。街の入口付近を歩いている少女は「Go！ Go！ディガー」をダウンロードしてくれる。ポケステでアイテム捜しをしたい人は話しかけてみよう。

▼ポケステを持っているなら、早速ダウンロードだ。

①酒場で仲間を集めたか？

酒場で出会うコーデリアたちは、必ず仲間にすること。ナルセスが修得している「ブッシュファイア」は、封印すればほかの仲間も使えるぞ。

▶ブッシュファイアは、1度封印して再び装備を。

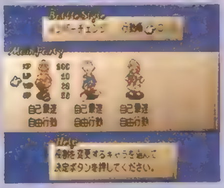
②必要なアクセサリを購入したか？

ウィルは樹のツールしか装備していないので、そのままではブッシュファイアが使えない。アクセサリ屋で炎のツールを買って装備させよう。

▶ほかにも必要なアクセサリがあれば購入しよう。

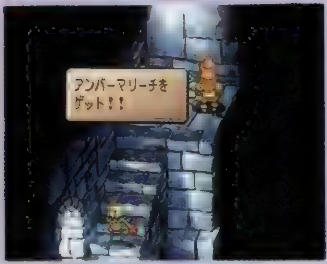
③バトルスタイルをチェックしたか？

冒険に出発する前に、行動順とロールの設定もやってみよう。今のうちからシステムに慣れておいて、存分に活用するのだ。



▶現段階では全員に「自由行動」がオススメ。

（ハンの廃墟）



▲最初から困難な冒険だが、クヴェルが3つも手に入ったりと、実入りも大きい。

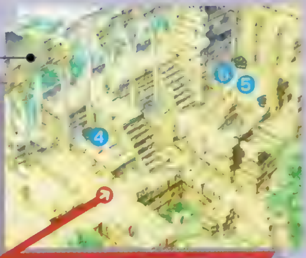
最初の冒険の舞台であるハンの廃墟は、地上と地下で構成されるダンジョン。目指すクヴェルは地下だが、外でもいくつかのアイテムを拾えるので、まずはマップを見ながら地上を隅々まで探索しよう。地下には幽霊（？）と両生類のシンボルが徘徊していて、接触すると必ずデュエルの選択が出る。ゾンビ系の敵に対してパーティバトルで戦う選択をすると、超難敵のゴーストが助っ人に駆けつける場合があるので注意すること。

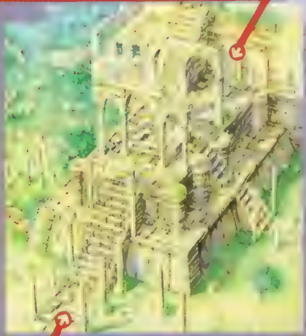
ハンの廃墟屋外

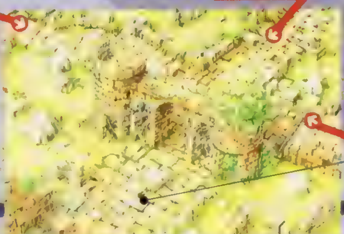
地上は邪魔な壁こそ多いものの、基本的に歩ける場所が広く敵を回避しやすい。ただし、たまに瓦礫などに隠れている敵がいるので気をつけよう。

廃墟最深部

地上の一番奥には3つも宝箱がある。奥の2つは砂親父に守られているぞ。







ハンの廃墟地下へ

この小さな入り口から地下に入れる。地上を隅々まで探索してアイテムを集めたら、いよいよ地下に潜入だ。

ハンの廃墟入口

ここから廃墟の外に出れば、ヴェスティアの街に戻れる。街では酒場で休息できるので、敵との戦闘でパーティが疲弊しているなら街に戻って回復するといい。

パーティ戦力チェック

ハンの[illegible]には、この4人で[illegible]ことになる。[illegible]

ウィル・ナイツ(15歳) ▶ 新米ディガーは術で勝負!

武器よりも術の資質に優れているキャラクター。ヴェスティアの街で「ファッシュファイア」を使える状態にしておけば、かなりの戦力に。

コーデリア(15歳) ▶ 可憐な少女には槍が似合う!?

優れた槍の資質を持ち、術も得意な万能キャラ。タイラーとともに前線で戦いつつ、傷ついた仲間がいれば「癒しの水」で回復できる。

ナルセス(30歳) ▶ 経験豊かな頼れる術士

火術のスキルレベルが特に高く、「狩人の弓」を使った「火矢」と「ファッシュファイア」で、敵に大ダメージを与えられる。頼りになるぞ。

タイラー(25歳) ▶ 斧を片手に猪突猛進!

仲間になった直後はいまいちな感じだが、[illegible]で強力な斧技を修得すると、とたんに主力を張れるキャラクターになる。HPの高さも魅力。

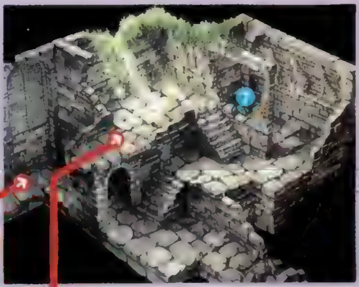
入手アイテムリスト

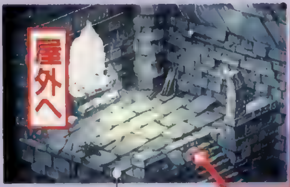
記号	名称	種類	備考
①	ボーンブレスト	鎧	防具性能13、術力増強3
②	炎のロッド	剣	武器性能12、炎のツール
③	鋼のお守り	アクセサリ	防具性能1、術力増強0。アニマの力を妨げる
④	銀環の杖	杖	武器性能23、音のツール
⑤	獣骨の小手	小手	防具性能6、術力増強2、獣のツール
⑥	術戦士の鎧	鎧	防具性能12、術力増強2
⑦	何かの骨	アクセサリ	防具性能1、術力増強1、獣の未加工ツール
⑧	ハンマーヘッド	斧	武器性能15、石のツール
⑨	アンバーマリーチ	アクセサリ	防具性能1、術力増強4、樹と獣のクヴェル
⑩	クリス・アカベラス	剣	武器性能4、未解明のクヴェル。コメットフォールが使える
⑪	ポケットドラゴン	アクセサリ	防具性能1、術力増強3、石のクヴェル

▲記号はＭＡＰ内の①〜⑪に対応しています。

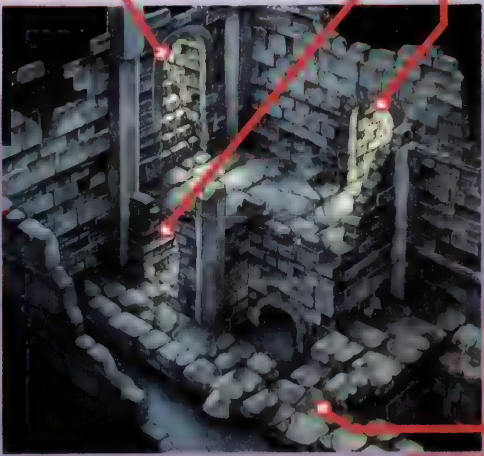
ハンの廃墟地下

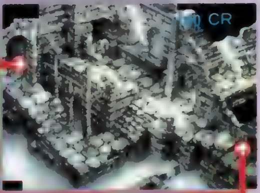
クヴェルを1つでも持っている状態で街の酒場へ戻ると、イベントが強制的に終わってしまうので注意。出口をくぐるのは、すべてのアイテムとクヴェルを集めてからだ。



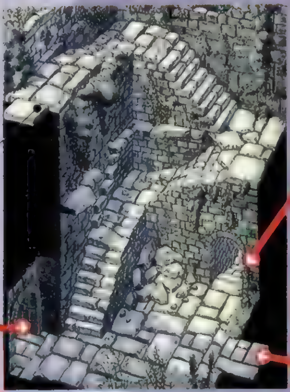


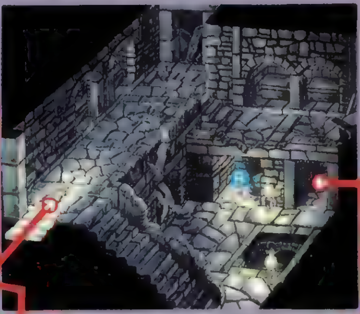
タイラー登場
地下に入るとイベントが発生し、タイラーがパーティに加わる。

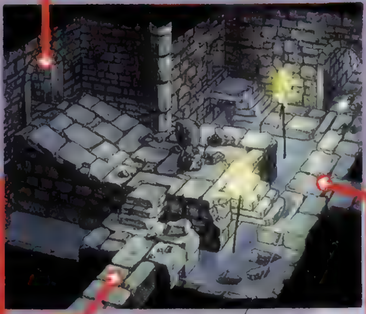


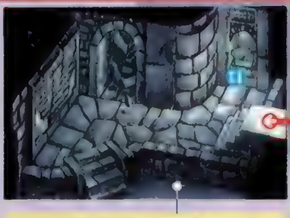


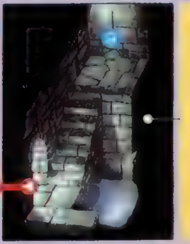
南入り口
1度ここから街へ戻ると、この入口から廃墟へ入れるようになる。











進めない道
この先には凄いモンスターがいるらしく、中に入れない。この時点では用のない場所なので、無視してOKだ。

クヴェル発見
ここに「クリス・アカベラス」がある。近くのシンボルはフォリナーだ。

クヴェル発見
ここに「ポケットドラゴン」がある。近くにはランドアーチンが。

クヴェル発見
ここで「アンバーマリーチ」が手に入る。階段の下にはスケルトンがいるぞ。

要注意モンスター

ここで紹介するのは、廃墟に出現するモンスターの中でも特に要注意の強敵たち。ゴースト以外はクヴェルが保管されている場所に出現するモンスターで、戦う前に必ずデュエルの選択になるぞ。

砂精父

HP	549	LP	5
攻撃	突進、ブレスなど		

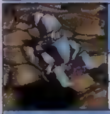
[illegible]

ゴースト

HP	1227	LP	1
攻撃	叫ぶ、ソウルクランチなど		

[illegible]

フォリナー



HP	888	LP	80
攻撃	ヘビーブロウ、異界の雷など		

[illegible]

ランドアーチン

HP	544	LP	3
攻撃	頭突き、秘打など		

[illegible]

スケルトン

HP	796	LP	1
攻撃	剣技		

[illegible]

SQUARESOFT

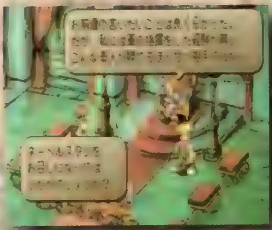
イラストレーション／小林智美

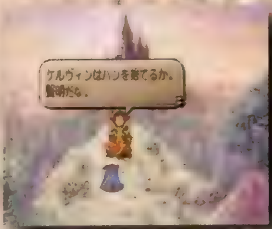
PlayStation

戦うことでしか、絆を深められない家族がいた。

フィニー王家の王位継承者として何不自由なく育てられながら、
ある日突然“術”が使えないというだけで、母親ともども王宮から追放された少年ギュスターヴ。
彼の心の中に蠢く、王家の血を受継ぐ者の誇りと、“術”が使えないことの劣等感。
この相反するふたつの感情が、やがて彼を肉親との戦いにかりたてていく。
そう、時代の覇者になるために。
時代が求めていたのは父や弟ではなく、自分であるということを証明するために。

SaGa FRONTIER™ II
サガ フロンティア 2





構築型フリーシナリオ

- ●世代を超えて継承されるストーリー。
- ●さまざまな立場でひとつの歴史を体験。

バトルシステム

- ●さらに進化した連携バトルシステム。
- ●新バトルシステム・デュエル（一騎討ち）を採用。

4月1日発売　体験版CD-ROM付き（レーシングラグーン・聖剣伝説 レジェンド オブ マナ）　価格6,800円（税抜）

株式会社スクウェア　〒153-8688 東京都目黒区下目黒 1-8-1 アルコタワー　スクウェアユーザーサポート PHONE 03-5496-7117

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。©1999 スクウェア

同じ買うならコンビニだ。

今、コンビニでサガフロンティア２を予約して買うと、
デジキューブ オリジナル，小林 智美ジャケットセット（５ピース）もらえます。

（特典は、ご購入時にお渡しいたします。デザインは変更となることがございます。
数量には限りがありますので右記のコンビニエンスストアにて早めにご予約下さい。）

ELEVEN　FamilyMart　K　サンクス　で予約すると、もらえます。

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

夢物語を
描いてください。

4月1日発売のサガ フロンティア2付属のCD-ROM「スクウェアズ・プレビューVOL.4」に、本ソフトの体験版がついてきます。

史上、最深のドラマ。
またひとつ、新たなドラマが戦場を焦がす。
ただひとつの選択に翻弄される運命。
息つく間もなく移りゆく膨大な数のステージ。
そこで登場人物たちは、
それぞれの正義と理由を胸に
己だけの過酷な聖戦を繰りひろげる。
そして、心してほしい。
プレイヤーの選択が迎える結末は、ひとつではない。
SQUARESOFT
株式会社スクウェア　〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー　©スクウェア　メインキャラクターデザイン／山田章博

PlayStation
ドラマ急速展開、駆け抜けるSTORY。
front mission 3
TM
フロントミッション サード
そのストーリー深遠にして壮大。
かつてない圧倒的なスケールで迫るシリーズ第3弾。
ここに、史上最深のドラマを約束しよう。
1999 SUMMER
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

誰にも止められない 闘いが始まる。
Energize!
There's no way out. We are going to be killed by that machine!
CRUSH!!
NO PROBLEM!
SQUARESOFT
©1999スクウェア/ファズボックス イラストレーション 板橋しゅうほう

PlayStation
サイバーオーグ
CYBERORG
4月22日発売。
標準価格 5,800円(税抜)
el Good Baby.

SQUARESOFT

攻略本最強シリーズ、

ULTIM

FFⅧを極めるなら、最強のこの一冊。

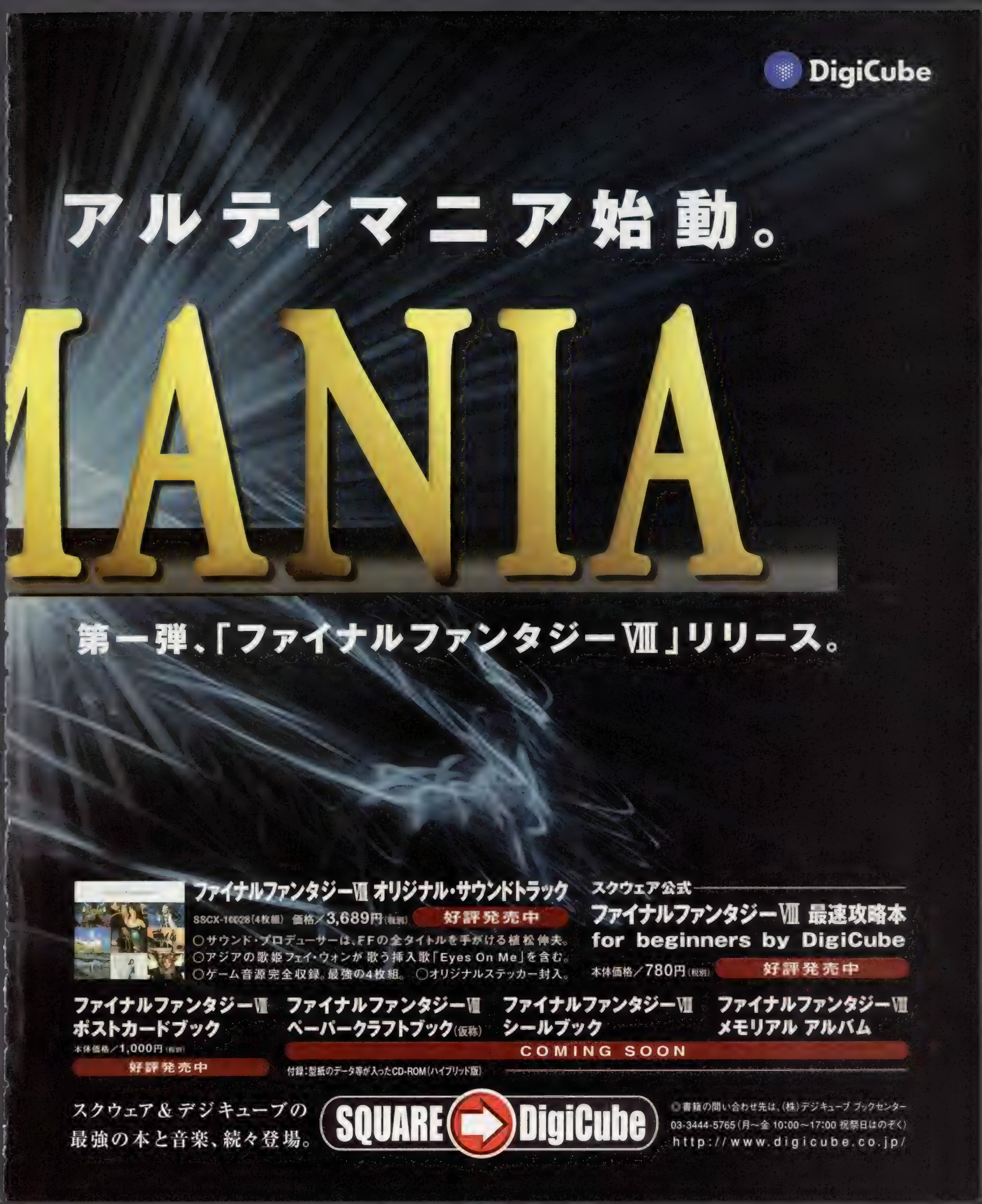
FINAL FANTASY Ⅷ ULTIMANIA（アルティマニア）

スタジオベントスタッフ・著　本体価格／1,500円（税別）　3月31日発売

総プレイタイム5000時間以上！ あのベントスタッフの情熱がぎっしりつまった究極のマニアになるための攻略本、アルティマニア、堂々完成！

○キャラクター、属性、ジャンクション、ガーディアン・フォース、アイテム等、詳細にストーリーを追いながら謎を解き明かす。○おでかけチョコボRPGやMAPまでも完璧に網羅し、FFⅧの全てを100％完全分析！

第2弾!! Saga FRONTIERⅡ ULTIMANIA　COMING SOON


DigiCube
アルティマニア始動。
MANIA
第一弾、「ファイナルファンタジーVIII」リリース。
ファイナルファンタジーVIII オリジナル・サウンドトラック
SSCX-10028(4枚組) 価格/3,689円(税別) 好評発売中
○サウンド・プロデューサーは、FFの全タイトルを手がける植松伸夫。
○アジアの歌姫フェイ・ウォンが歌う挿入歌「Eyes On Me」を含む。
○ゲーム音源完全収録。最強の4枚組。 ○オリジナルステッカー封入。
スクウェア公式
ファイナルファンタジーVIII 最速攻略本
for beginners by DigiCube
本体価格/780円(税別) 好評発売中
ファイナルファンタジーVIII
ポストカードブック
本体価格/1,000円(税別)
好評発売中
ファイナルファンタジーVIII
ペーパークラフトブック(仮称)
付録:型紙のデータ等が入ったCD-ROM(ハイブリッド版)
ファイナルファンタジーVIII
シールブック
ファイナルファンタジーVIII
メモリアル アルバム
COMING SOON
スクウェア&デジキューブの
最強の本と音楽、続々登場。
SQUARE DigiCube
◎書籍の問い合わせ先は、(株)デジキューブ ブックセンター
03-3444-5765(月〜金 10:00〜17:00 祝祭日はのぞく)
http://www.digicube.co.jp/

げっP-Xのうた
うた：ささきいさお
作詞・作曲：八的あきら
編曲・アレンジ：尾形雅史
たちあがれ ゆうきをむねに
はしりだせ おれはまけない
へいわくだく あくのししゃを
むかえうつぜ むてきのぱわー
まっかにもえる
やみをきりさけ げっPびーむ
いまだとどめの しゃいんくらっしゅ
みっつのちかいあわせて
がったいだふめつのちから
あおいちきゅうの みらいのために
ゆくぞげっPえっくす
たちあがれ ゆうきをむねに
はしりだせ おれ
はまけない
合体ロボット ドラマティックシューティング
70's Robot Anime
GEPPY-X
ぐらい
5月27日発売
4枚組CD-ROM
発売予定価格6,800円(税抜)
キミのケータイの着信音に、ゲッP-Xのテーマはいかがっすか～いかがっしょ！
簡単操作ワンポイントレッスン（DoCoMo P207の入力例）
1 「メニュー」「8」「3」「3」を押す
4 「▲」または「▼」で曲のテンポを設定する（♪=144
ゲッPファン絶叫!!
「ゲッP-X」オリジナルベストアルバム
好評発売中
発売元：東芝EMI 価格：¥2,548（税抜）

PlayStation
…夢じゃないよ、いさお。
GEPPY-X
＊予約した人だけのスペシャルプレゼント＊
ゲッPファン必聴!!
いまゲッP-Xを予約すると、オリジナルCD
「GPX DRAMA Mix CD」がもらえるぞ!
※生産数に限りがあるのでお早めにご予約ください。
アナログコントローラ (SCPH 1200) 対応
アナログコントローラ対応（振動のみ）
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
株式会社アローマ aroma
〒591-8002 大阪府堺市北花田町 2-219 TEL 0722-50-6516
●ホームページもご覧ください●
http://www.jin.ne.jp/yumedia/

キャラクター別ストーリーをダイジェストでお届け！

期待のビジュアルノベル「To Heart」が、ついに発売！今回は、8人のヒロインのストーリーがどういう風に展開していくのか、ダイジェストで紹介していこう。プレイ前の予習、ヒロイン選びの参考として、ぜひ活用してほしい。また同時に、彼女たちの㊙パーソナルデータも大公開しているので、ファンは要チェックだ。

●To Heart トゥハート／アクアプラス
●AVG／発売中／¥6,800(CD2枚組)
●MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

To Heart
トゥハート

幼なじみが恋人に変わるとき

朝、迎えに来るあかりとの登下校、オレの家で一緒に試験勉強……幼なじみとの、そんな日常はオレの中では〝当たり前〟のことになっていた。

しかし、オレの何気ないひと言が、そんな２人の関係に微妙な変化をもたらす。ある日、あかりが突然に髪型を変えたのだ。恥ずかしそうに「おかしくない？」と聞く彼女に、正直オレは動揺していた。そして、春休み前から約束していた花見の席。まるで別人のように思えるあかりの姿に、オレの中で何かが変わろうとしていた……。

神岸あかり

PROFILE

身長●157cm
スリーサイズ●B79W59H84
誕生日●２月20日
血液型●O型
好きなもの●くまグッズ
苦手なもの●水泳
特技●料理

男と女に〝友情〟は存在しない!?

オレに対してすぐ憎まれ口を叩く志保と、くだらない志保ちゃん情報にツッコミを入れるオレ。そんな何かにつけて争うオレたちの共通点は、勉強がキライだってこと。オレが補習決定したときにも「仲間だ」って本気で喜んでたしな。学校帰りに会えば間違いなく寄り道決定。ゲーセン、カラオケ（コイツの数少ない取り柄）……。確かに、志保といると退屈することはなかった。オレ自身も、性別を超えた〝悪友〟ってヤツだと、ずっと思い込んでいたんだ……。

長岡志保

PROFILE

身長●160cm
スリーサイズ●B86W56H85
誕生日●11月７日
血液型●B型
好きなもの●目立つこと、人を驚かせること
苦手なもの●束縛されること
特技●カラオケ

クールな言動の裏の寂しさを感じたら…

委員長と最初に会ったのは、１年のとき。といっても図書室で届かない位置にある本を、オレが取ってやったって程度だが。そのときの印象は「無愛想な女」という感じ。そして、２年に上がり、委員長と同じクラスになったオレ。相変わらずな性格から、クラスでも異彩を放つ彼女。だが、隣の席になったよしみからオレは彼女と仲良くなろうとするが、その結果は玉砕。声を掛けても、委員長はひたすら無視するばかり。だが、ある事件をきっかけにオレは彼女の態度は、無理しているものだと知る……。

保科智子

PROFILE

身長●161cm
スリーサイズ●B88W57H85
誕生日●９月10日
血液型●A型
好きなもの●静かな場所
苦手なもの●人付き合い
特技●勉強

あなたは…超能力を信じますか？

超能力を持つ、とウワサの琴音ちゃん。もっとも、元ネタが志保だっただけに、オレは半信半疑。ところがある日、階段で会った琴音ちゃんが「危ない」と叫んだかと思うと、突然窓ガラスが割れるという事件が起こった。彼女は「自分がやった」と告げるが、オレはまだ信じられない。そこで後日、琴音ちゃんに会って話を聞こうとすると、「迷惑がかかる」と拒絶。だが、オレには悲しい瞳の彼女を放っておくことはできなかった……

姫川琴音

PROFILE

身長●156cm
スリーサイズ●B77W54H78
誕生日●10月９日
血液型●B型
好きなもの●イルカ
苦手なもの●暴力的なこと
特技●絵を描くこと

お嬢様は魔女？運命が導いた⁉

校門で衝突したことで知り合った、来栖川先輩。無口で、オカルトが趣味という先輩は、放課後にオレを訪ねて来ては占いをしてくれたりと、なかなか予想外の行動ばかり。ある日、そんな先輩と仲良く下校しようするオレに、どこからともなく現れたジジイが「かぁ〜っ！」と一喝。来栖川家の執事、自称・セバスチャンは、どうやらオレの存在が邪魔のようだ。先輩との恋の最大の障害になることは、容易に想像できた……。

来栖川芹香

PROFILE

身長●159cm
スリーサイズ●B87W54H84
誕生日●12月20日
血液型●O型
好きなもの●ひなたぼっこ
苦手なもの●辛い食べ物
特技●オカルト全般

お元気娘のストレートな愛情表現！

今までは、ただのクラスメートだったレミィ。だが、ある日、彼女はオレに積極的なアプローチを始めた。以前、彼女に話した「運命的な出会い」を再現するため、オレに体当たりしてきたり、気になる言葉を投げかけたり……。志保と３人で英語の勉強会をしたときも、彼女の明るさはとても救いだった（成果はなかったが）。オレは、それを外人特有のオーバーアクションだと思いつつも、彼女の裏表のない笑顔にひかれ始めていた……。

宮内レミィ

PROFILE

身長●174cm
スリーサイズ●B92W59H86
誕生日●12月21日
血液型●A型
好きなもの●こども
苦手なもの●ビデオの操作
特技●ことわざ

憧れの〝あの人〟を目指して

新学期が始まったある日、熱心に格闘技同好会の勧誘をする葵ちゃんをオレは見かけた。そんな彼女の話に誘われ、オレは興味半分にクラブを見学する毎日を過ごしていた。だがある日、空手部の坂下が、空手から転向した葵ちゃんへ試合を挑んできたのをきっかけに、オレはトレーナーとして、葵ちゃんのサポートをすることを決意。繰り返される特訓の日々が試合の前日まで続いた。

松原葵

PROFILE

身長●153cm
スリーサイズ●B72W57H79
誕生日●１月19日
血液型●A型
好きなもの●努力と根性
苦手なもの●流行
特技●格闘技（特にハイキック）

人よりも人らしく誰よりも純粋に

テストという名目で、この学校にやって来たマルチは、〝人間の役に立ちたい〟と、毎日のように廊下を掃除している。不器用ながらも一生懸命掃除するその姿に、なんとなく手伝いをするオレ。そしてオレは、何回か一緒に掃除するうちに、プログラムされたものではなく、マルチが本心から〝人に喜ばれること〟を願っているのを知る。彼女が図書室で充電している姿を見たときはさすがにビビったが、すでにオレの心の中には人間だろうがなかろうが、マルチのことが大切だという想いが芽生え始めていた。だが、彼女の試験期間の１週間は、間もなく終わろうとしていた……。

マルチ

PROFILE

身長●147cm
スリーサイズ●B68W52H73
誕生日●３月19日
血液型●なし
好きなもの●人に喜ばれること
苦手なもの●運動全般
特技●掃除

©AQUAPLUS

「男も女も関係ない」

触れてみないとわからないこともある。

京本 政樹

ToHeart トゥハート

3月25日 To Heart

——触れてみようと思う。

PlayStation

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社[illegible]の登録商標です。

プレイステーション用ソフト「トゥハート」

好評発売中

標準価格:6,800円（税別）

AQUA PLUS

株式会社アクアプラス 〒540-0024 大阪市中央区南新町1丁目2番4号 椿本ビル TEL:06-6941-3850 URL:http://www.bekkoame.ne.jp/i/aquaplus/

攻略Station

How to win

ゲーム雑誌最強の攻略ページ!

サイレント ヒル
ファイナルファンタジー コレクション
モンスターファーム 2
チョコボ レーシング
ウンジャマ・ラミー
スパイロ・ザ・ドラゴン
ヴァンピール
ミリオンクラシック

イラスト/伊藤勇太

SILENT HILL

待望の攻略編、ついに連載開始。マップ付きの詳細攻略で、解けなかったあの謎も一発解消間違いなし！

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ということで、始まりました攻略編。今回の記事は、基本的にノーマルモードを元にして書いております。ただ、モードは謎の解法やエンディングには一切関係ありませんので、自分の腕に合わせたモードでプレイしてみてくださいね。また、「ここがわかんない！」というのがありましたら、編集部までどしどし質問をお寄せ下さい。出来る限り誌面に反映させたいと思います。それでは、攻略を手伝ってくれたすべての人に感謝しつつ……また、さ来週（？） （袋）

闇と霧に包まれた町"サイレントヒル"から脱出せよ!

プロローグから病院までを完全フォロー!

今回は、プロローグから繁華街でのボス戦までを一気に攻略。街や建物内（一部除く）のマップ、入手アイテムリストを始め、難しい謎をピックアップ（PICK UP！項）して紹介していく。また、複雑なクリア手順を必要とするエリアは、最短チャートを掲載して説明。ほかにも、世界観の理解を深めるコラム"check!"なども設けているぞ。

▶難解な謎もこのゲームの特徴。クリアに必要な情報を完全フォローしていくぞ。

▲プロローグ～繁華街までに登場する、手強い3体のボスの対処法も伝授していくぞ。

マップ記号の見方

各マップの記号の意味は、以下の通り。なおアイテムの番号は、マップ、Itemごとに紹介しているので、注意してほしい。

①～アイテム入手場所　Ⓐ～街マップ上のイベント発生場所

㋐～建物マップ内のイベント発生場所　×～通り抜け不可

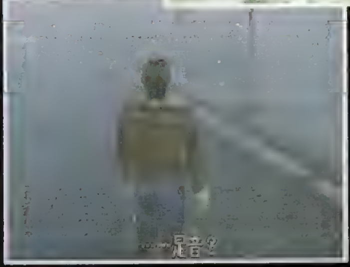
▬～通れるドア　▬～鍵の掛かったドア

⬇～一方通行（初回のみ）　★～セーブポイント

プロローグ

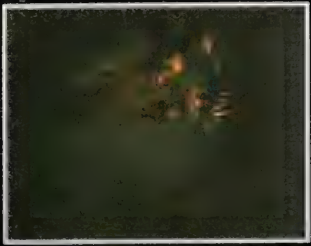
◀シェリルと2人、サイレントヒルへと観光にやって来たハリー。

▶だが、不意に飛び出してきた人影を避けようとして事故に。



◀このゲームでは、"音"が重要なヒントになる。注意して聞こう。

ゲーム開始直後、「シェリルがいない」というムービーのあと、動けるようになったらとにかく前進。するとイベントが始まり、ハリーはシェリル（と思わしき人影）のいる方向へ走り出すので、そのまま移動。細い路地にたどり着くと、鉄格子を開ける音が聞こえるので、そのあとを追って格子を開けて（◎ボタン）中に入る。そして、路地裏を道なりに進んでいけばプロローグは終了だ。



▲最初の戦闘（というか一方的に襲われる）は、絶対に勝てないので見ているだけでOK。

住宅街

最初のエリアとなる住宅街。碁盤目状の道路は、ほとんどが通行不能だが、行き止まりなどにはアイテムがある場合も多い。マップを参考に、余裕があったらぜひ回収しよう。また、進行上は関係ないが、コンビニエンスストア、スクールバス、ガスステーションには、セーブポイントもある。

▼転ばぬ先のセーブ！ 複数あるセーブポイントを活用しよう。

▲路地では敵に囲まれやすい。栄養剤を取るために体力を失うなんてことがないよう十分注意しよう。

Item

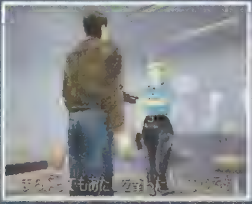
①栄養剤	⑫栄養剤	㉓栄養剤
②携帯用救急キット	⑬ハンドガンの弾	㉔栄養剤
③栄養剤	⑭栄養剤	㉕栄養剤
④栄養剤	⑮かかしの鍵	㉖ハンドガンの弾
⑤栄養剤	⑯栄養剤	㉗ハンドガンの弾
⑥ライオンの鍵	⑰ハンドガンの弾	㉘ハンドガンの弾
⑦ハンドガンの弾	⑱ハンドガンの弾	㉙ショットガンの弾
⑧きこりの鍵	⑲携帯用救急キット	㉚携帯用救急キット
⑨栄養剤	⑳栄養剤	㉛ショットガンの弾
⑩ハンドガンの弾	㉑栄養剤	㉜栄養剤
⑪ハンドガンの弾	㉒ハンドガンの弾	

SILENT HILL住宅街マップ

 ©1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.

1 カフェ cafe

プロローグのあと、ハリーは住宅街マップⒶ地点のカフェで目を覚ます。そこで会ったシビルからハンドガンを受け取り、アイテムをすべて回収したら、テーブルの上にあるラジオを調べよう。このラジオを調べたあと、カフェから出ようとすると、モンスターのイベント（"check!"を参照）が発生する。コイツを撃退したら、ラジオを取っていよいよ町へと繰り出すのだ。なお、これ以降の物語の進め方は、掲載順となっているぞ。



▲ハンドガンは、シビルがハリーに預けてくれる。頼りになる武器だ。

▲ライトとラジオを取らないと、カフェからは出られないぞ。

Item
①ハンドガン
②住宅街マップ
③栄養剤
④ライト
⑤調理用ナイフ
⑥栄養剤
⑦ポケットラジオ

2 路地裏 alley

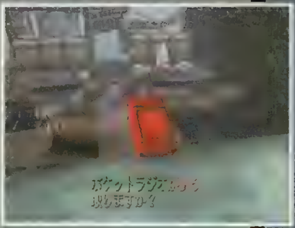
カフェから出ると、ハリーはシェリルの消えた路地裏をもう一度調べようといい、マップに路地裏の位置が書き込まれる。路地裏は、住宅街マップのⒷ地点。プロローグのときと違い、路地裏に入る鉄格子の前には、犬(groaner)が待ち構えているので注意しよう。路地裏には、シェリルのいた形跡が残されており、落ちていたスケッチブックには「学校へ」と文字が……。

▲鉄パイプは、使い方しだいで強力な武器になる。必ず取ろう。
◀無理に戦わずに、強引に路地裏の中に入ってしまうのも吉。

Item
①ハンドガンの弾
②ハンドガンの弾
③鉄パイプ

check! 初めての戦闘!

カフェを出ようとすると、テーブルの上のラジオがノイズを発し、不意に鳥の化け物(airscreamer)がガラスを割って飛び込んでくる。この鳥は、拳銃で4～5発撃てば倒せる。突っ込んできた直後、慌てずに銃を構えたら（R2ボタン）連射しよう。なお、銃はシビルからもらったらすぐに装備しておくようにすること。



▲鳥を倒したら、モンスター探知機となるラジオを取っていこう。

序盤を生き抜くための2大ポイント

●逃げるが勝ち!

このゲームは、決して「敵を倒すゲーム」ではない。手に入る銃の弾や回復薬の数には限りがあるので、無用な戦闘は避けるのが賢い方法だ。

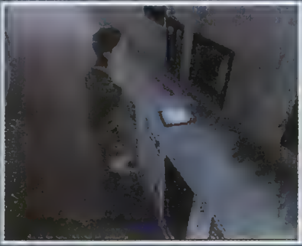
◀蛇行して走れば、追撃を避けやすい。

●壁を背にして戦え

モンスターと戦わなくてはならない場合は、なるべく壁を背にするのがいい。そうすれば、敵の襲ってくる方向が限定され、対処しやすいぞ。

3 民家① HOUSE WITH KENNEL

小学校を目指すものの、道はすべて通行不能。小学校のあるMIDWICH通りに行くには、いくつかの手順を踏んでⒹ地点の民家1（犬小屋のある家）を通り抜けなくてはならない。右にその手順をまとめたので、参考にしてほしい。



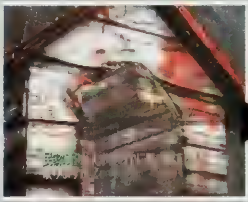
◀民家①にはセーブポイントもあるので、忘れずにセーブしておこう。

Item
①民家①の鍵（犬小屋）
②携帯用救急キット
③ハンドガンの弾
④栄養剤
⑤栄養剤（中庭）
⑥栄養剤（中庭）

PICK UP!
SILENT HILL住宅地(OLD SILENT HILL)

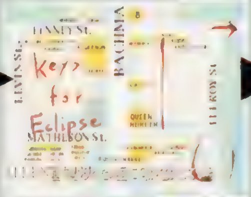
民家から学校へは、この手順で進め!

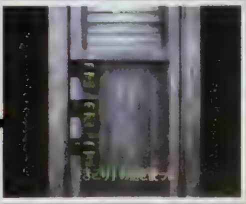
民家①の鍵は、犬小屋の中にある。だが、その前に市街地マップⒸ地点にあるスケッチブック「レヴィン通り、犬小屋」を見ないと、犬小屋を調べても意味がないので注意。また、裏庭へ続く扉の鍵はすべてノーヒントでも取れるが、民家①にヒントが記されているぞ。



▲Ⓒ地点のスケッチブックを見たら、犬小屋を調べて鍵を入手。

▼中庭への扉に3つの錠が……。左側の壁のヒントを参考に鍵を集めろ。





▲鍵があれば、錠は自動的に外れる。中庭を抜けてミッドウィッチ通りへ。

3つの鍵はココだ!

ライオンの鍵 パトカー（Ⓖ）

ライオンの鍵があるのは、住宅街マップⒼ地点にあるパトカーのトランクの中。近くまで行けば、問題なく発見できるはずだ。

▶3つの鍵の中では、一番発見しやすいライオンの鍵。街を探索してるうちに、偶然見つけた人も多いんじゃないだろうか?

◀パトカーの近くには、ハンドガンの弾も落ちているので忘れずに回収しよう。この機会にコンビニエンスストアに行くのもいい。

きこりの鍵 バスケットコート（Ⓕ）

きこりの鍵は、住宅街マップⒻ地点のバスケットコートにある。路地にある鉄格子を開けて、コートの中に入ろう。

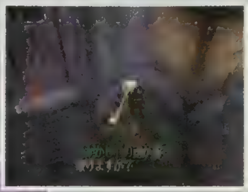
▶一見、行き止まりだが、ここから中に入れる。見落としやすいが、近くを通ると一瞬視点が切り替わるので意識しておこう。

◀きこりの鍵は、犬の首とともにバスケットゴールの下に落ちている。また、ここには栄養剤もあるので、忘れずに回収しておこう。

かかしの鍵 民家②（Ⓔ）

一番発見しにくいかかしの鍵は、住宅街マップのⒺ地点、民家②のポストの中。ひび割れた地面に掛けられた橋を渡って取ろう。

▶Ⓔ地点は、崖の南西方向ギリギリまで歩かないと鍵のある家が見えない。気付かないで通り過ぎないように注意しよう。



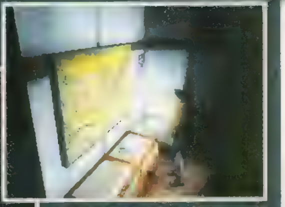
◀かなり危険な橋だが、落ちたりすることはないので、走り抜けてもOK。玄関先に置いてある、栄養剤を取るのも忘れずに。

4 小学校 MIDWICH ELEMENTARY SCHOOL

小学校(前編)最短チャート

❶1F・LOBBY
学校の地図を入手
▼
❷1F・RECEPTION
３つのヒントを見る
(見なくてもクリア可能)
▼
❸2F・LAB EQUIPMENT ROOM
化学薬品を入手
▼
❹2F・CHEMISTRY LAB
手の彫刻を化学薬品で溶かして、金のメダリオン入手
▼
❺1F・COURT YARD
時計塔に金のメダリオンをはめる
▼
❻2F・MUSIC ROOM
ピアノの仕掛けを解いて、銀のメダリオン入手
▼
❼1F・COURT YARD
時計塔に銀のメダリオンをはめる
▼
❽B1F・BOILER ROOM
ボイラーのスイッチを入れる
▼
❾1F・COURT YARD
時計塔の扉から異界の小学校へ

スケッチブックに書いてあった小学校にたどり着いたハリー。しかし、内部は、カフェや民家といった今までの建物とは違って、広大でクリアの手順も複雑を極めるものだ。そして、『サイレント』を象徴する世界の２面性（詳しくは右の項で）が本格的に登場するのもこの小学校から。基本的には、前編、後編のチャートの通りに進んでいけばクリアはできる。しかし、閉鎖された空間だけあって、モンスターとの戦闘も回避できない場合が多くなる。十分に心してほしい。また、通常、異界の両方とも、セーブができるのは１Fの保健室（INFIRMARY）のみ。近くに来たときには、面倒くさがらずにセーブするクセを付けよう。



▲校内のマップは、通常、異界ともに共通。入口のロビーにあるマップを取り忘れないように。
◀学校に登場するmumbler。動きは遅いが、攻撃力が高いので注意。抱き付かれたら振り払え。

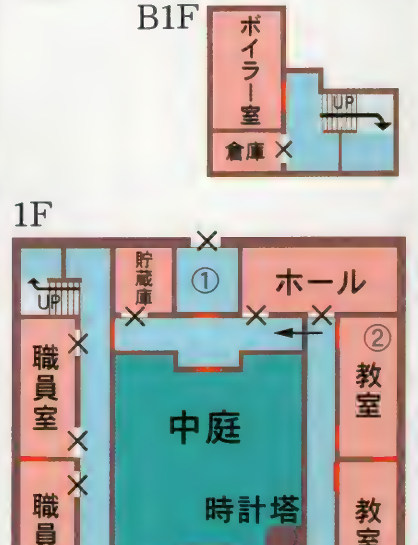
check! この世界って一体？

チャートの前編をクリアすると、舞台は異界の小学校へと移る。一見、同じ場所のように思えるが、床や壁が金網張りだったり、壁に死体がくくり付けられていたりと、とにかく不気味な世界。この変貌ぶりは、一体何を意味しているのだろうか？

▲[illegible]何の変哲もない教室だ。

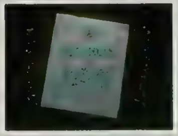
▶プロローグでモンスターに襲われた路地も、この世界と推測できるが……。果たして？

▶異界。マップ上では同じでも、この様相!?

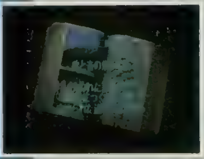


PICK UP! 1F・受付(RECEPTION)
3つのヒントが意味するものは？

入り口の左手にあるレセプションには、血で書かれた３つの詩（㋐地点）がある。これは中庭にある時計塔の扉を開くためのヒントで、それぞれ10時＝化学室、12時＝音楽室、５時＝ボイラー室での解法を示している。



▲この詩は、必ずしも見る必要はない。



◀単語のイメージから、何を指すか考えよう。

◀ヒントはかなり難解。これはどういう意味か!?

PICK UP! 1F・化学室(CHEMISTRY LAB)
金のメダリオンを手に入れろ

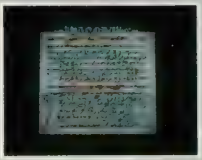
化学室には老人の手の彫像（㋑地点）があり、その手には金のメダリオンが握られている。普通には取れないこのメダリオン、化学準備室にある化学薬品を使えば……。

◀彫像がしっかりとメダリオンを握っている。薬品を使ってみよう。

▶この通りボロボロに。金が溶けないってことは、この薬品は硫酸？

PICK UP! 2F・音楽室(MUSIC ROOM)
ピアノの謎を解き明かせ

音楽室の㋒地点にある詩は、銀のメダリオンを取るためのヒント。①鳥の体の色、②飛んだ順番、③飛んだ高さ、④声無き鳥、という点に注目して弾く順番を導き出そう。



▶わからない人はズバリ、下を。

◀ピアノは、金のメダリオンを時計塔にはめたあとでないと弾けないぞ。

ピアノを弾く順番表

Item

①ハンドガンの弾
②ハンドガンの弾
③ハンドガンの弾
④栄養剤
⑤携帯用救急キット
⑥化学薬品
⑦金のメダリオン
⑧ハンドガンの弾
⑨携帯用救急キット
⑩ハンドガンの弾
⑪ハンドガンの弾
⑫銀のメダリオン

小学校(後編)最短チャート

❶1F・CLASS ROOM(右上)
絵札を入手

❷1F・STRAGE
ゴムボールを入手

❸1F・RECEPTION
奥の部屋の扉を、絵札を使って開く

❹1F・TEACHER'S ROOM
シェリルからの電話が入る

❺ROOF
ゴムボールとバルブを使って、排水パイプに引っかかった教室の鍵を流す

❻1F・COURT YARD
教室の鍵を入手

❼2F・LOCKER ROOM
書庫の鍵を入手

❽LIBRARY
絵本を見てボス攻略のヒントを得る（見なくてもクリア可能）

❾2F・CLASS ROOM(右上)
教室の鍵を使って中に入り、右下の階段から地下へ

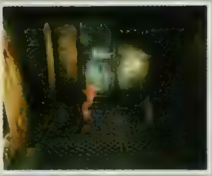
❿B1F・BOILER ROOM
回転ドアの仕掛けを解いて、ボスの部屋へ

⓫B1F・BOILER ROOM
現実世界へ戻り、K・ゴードンの鍵を取り教会へ向かう

PICK UP! 1F・応接室(RECEPTION)

秘密の扉を抜けよう

応接室にある奇妙な壁(㊤地点)、実はこれは隠し扉なのだ。壁にあるスリットに、同じ階の教室（右上）にある絵札を差し込めば開く仕掛けになっている。まずは、絵札を入手しよう。

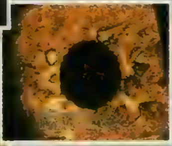


◀応接室のある廊下には、mumblerが多数登場。挟まれないように注意！
▼2Fの階段へは、この扉を抜けて行こう。

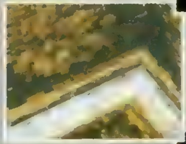
PICK UP! RF・屋上(ROOF)

ゴムボールがポイント

ゴムボール入手
◀ゴムボールは、1Fの貯蔵庫（STRAGE）にある。まずはゲット。



パイプを調べる
▶鍵が引っ掛かっていることを確認。



バルブを回す
◀手前の排水管をボールで塞いだら、バルブをひねって水を出す。

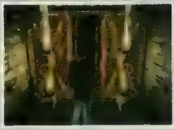
そして、教室の鍵はここへ!
▶すると鍵は中庭へ落ちる。急いで回収だ！

B1Fへ向かうためには、2F・右上の教室を抜けなくてはならない。だが、この教室には鍵が掛けられており、その鍵は屋上の排水管の中に引っ掛かっているのだ。ここで活躍するのが、用途不明だったゴムボール。左の手順に沿って排水管に水を流せば、鍵は見事に1Fの中庭に流れ落ちていくぞ。

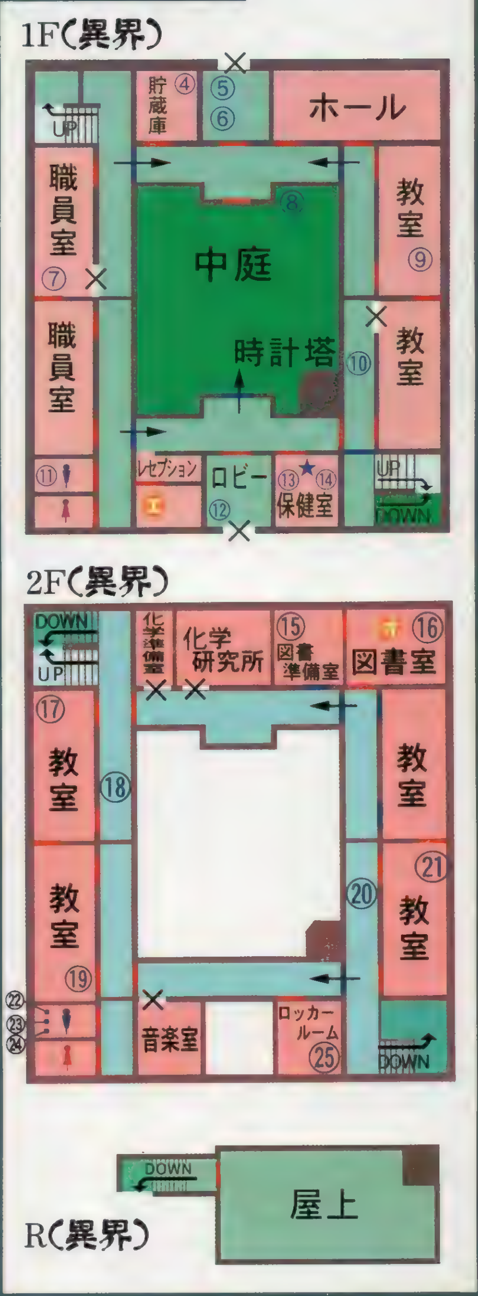
PICK UP! B1F・ボイラー室(BOILER ROOM)

回転ドアをどう抜ける?

ボイラー室には、左右のバルブに対応して回転する柵がある。初期状態から右のバルブを左へ2、左のバルブを右に1つ回せば、最短で通り抜けられる。



▲回した側が1/2、一方が1/4回転する仕掛け。
◀回数、時間に制限はない。じっくり合わせよう。



BOSS ボス split Head

小学校の地下に待つ、split Head。コイツは、2F図書室（LIBRARY）の絵本のヒント（[illegible]地点）にあるように、"怒って口を開いたとき"しか倒すことはできない。まずはハンドガンで攻撃し、split Headが口を開くまで待[illegible]口を開けるようになったら、攻撃力のあるショットガンに持ち替え口中を攻撃するのだ。コイツの口に捕らえられると即死してしまうので、1発攻撃を当てたら逃げるなどして、堅実に攻めていくこと。戦う前にはセーブを忘れずに。

口を開けたらチャンス!

▲口中をショットガンで撃てば、2～3発で倒せる。ヒット＆アウェイが基本だ

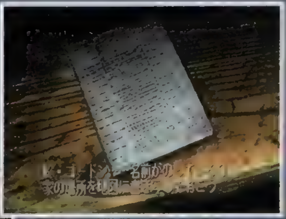
Item

①ショットガンの弾
②アンプル
③ショットガンの弾
④ゴムボール
⑤ハンドガンの弾
⑥携帯用救急キット
⑦ハンドガンの弾
⑧教室の鍵
⑨絵札
⑩栄養剤
⑪ショットガン
⑫携帯用救急キット
⑬アンプル
⑭携帯用救急キット
⑮栄養剤
⑯ハンドガンの弾
⑰ハンドガンの弾
⑱栄養剤
⑲ショットガンの弾
⑳栄養剤
㉑栄養剤
㉒ショットガンの弾
㉓ハンドガンの弾
㉔ハンドガンの弾
㉕書庫の鍵

SILENT HILL

5 民家③ K.GORDON'S HOUSE

split Headを倒し、通常世界のボイラー室へ戻ってきたハリー。その彼を出迎えていたのは、町中になり響く教会の鐘と、目の前に落ちているK・ゴードンの鍵であった。結局シェリーの手掛かりを見つけられなかったハリーは、鍵を取り教会へと向かう。だが、教会への道路はすべて通行不能。住宅街マップⓁ地点にあるK・ゴードンの家（民家③）を通り、教会へ向かうことになる。



▲学校クリア後、受付で民家③の場所が調べられる

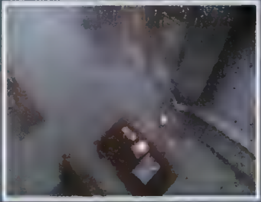
◀家の中には、セーブポイントもあるぞ。

Item
①ハンドガンの弾
②ハンドガンの弾

6 教会 BALKAN CHURCH

鐘の音に導かれて、教会（住宅街マップⓙ地点）に向かったハリー。ここでは謎の女性、ダリア・ギレスピーがハリーを待っていた。何か事件のことを知っているロぶりの彼女は、町に起こった異変を静めるために、繁華街にあるアルケミラ病院を目指せと助言。そして、彼女は跳ね橋の鍵と、フラウロスという2つのアイテムをハリーに渡す。ちなみに、この謎の物体・フラウロスはゲーム終盤で必要になるアイテム。いまは特に気にする必要はないが、[illegible]しておくようにしよう。

◀気付きにくいが、栄養剤もあるので忘れずに取ろう。



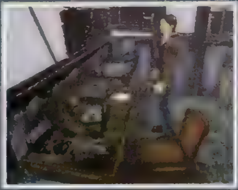
▶教会にもセーブポイントがある。[illegible]しよう。

Item
①フラウロス
②跳ね橋の鍵
③栄養剤

7 跳ね橋制御室 BRIDGE CONTROL ROOM

病院のある繁華街に向かうには、住宅街の東にある橋（下側）を渡らなければならない。だが、そのためには住宅街マップⓀ地点にある跳ね橋制御室で、あらかじめ跳ね橋を降ろしておく必要がある。制御室の中に入ったら、操作パネルの前で跳ね橋の鍵を使おう。すると機械が作動するので、スイッチを押せば跳ね橋を降ろすことができるぞ。

▶跳ね橋の[illegible]は、このパネルの[illegible]



◀セーブポイントもある。[illegible]前にセーブ[illegible]

◀[illegible]では[illegible]ある。あとで困らないように、[illegible]すに取っておこう。

Item
①繁華街の地図
②栄養剤

check! 事件の片鱗（へんりん）が見えてきた？

謎の女性・ダリアの登場で、おぼろげながらゲームの背景が見え始めた。町を包み込もうとする"闇"、そして謎の"魔方陣・サマエルの紋章"……。何やら魔術的な香りが漂ってくる。

◀初めて会う町の住人。彼女は事件とどんな関係が？

▶[illegible]とを指しているのか？

▶魔方陣といえば、異界の小学校の中庭にもあったが……

繁華街

続く繁華街は、住宅街に比べて道路も単純で通行可能な部分も少ない。ゲーム進行に関係無く入れる場所も、警察署（セーブポイントあり）のみなので、ヘタにうろうろするよりも素直に目的地を目指したほうがいいだろう。また、登場モンスターも鳥（air screamer、night flutter）、犬（groaner、worm head）のほかに、突然飛びかかってくる人型のモンスター（romper）も登場する。

▲romperは素早い。立ち止まらないようにしよう。

◀[illegible]では、[illegible]異界で取れるアイテムが違う。[illegible]チェック！

Item
①栄養剤
②ハンドガンの弾
③ハンドガンの弾
④ハンドガンの弾
⑤ハンドガンの弾
⑥ショットガンの弾
⑦ショットガンの弾
⑧ライフルの弾
⑨ハンドガンの弾
⑩斧
⑪栄養剤
⑫ハンドガンの弾

SILENT HILL繁華街マップ

8 病院 ALCHEMILLA

病院(前編)最短チャート

❶1F・EXAMINATION ROOM
病院の医者、カウフマンと会話

▼

❷1F・DOCTOR'S OFFICE
病院地下の地図を入手

▼

❸1F・CONFERENCE ROOM
病院地下の鍵を入手

▼

❹B1F・GENERATOR ROOM
非常用発電機のスイッチを入れて、エレベータを使用可能にする

▼

❺ELEVATOR
2F、3Fで降りて、エレベータホール出口の扉を調べる

▼

❻ELEVATOR
新たに出現した4Fのボタンを押して、4Fへ向かう。その後、階段を降りて闇の病院へ

ダリアから言われるまま、病院（繁華街マップ⑪地点）に来たハリー。ここも小学校と同じくチャート前編をクリアした時点で、異界へと突入することになる。幸い、通常世界ではB1Fの虫（creeper）しか出現しないので、アイテムを回収したら、さっさと4Fを目指すのがいい。

◀診察室には、この病院の医者・カウフマンがいる。彼も町の異常の原因はわからないようだ。

Item
①携帯用救急キット
②病院の地図
③栄養剤
④ペットボトル
⑤病院地下の地図
⑥病院地下の鍵

PICK UP! エレベーター(ELEVATOR)

え!? 4階ってどこにあるの？

3階までしかないエレベーターのボタン。だが、2、3Fのホールの扉を調べてから、乗り直すと異変が…。

▲扉に鍵が掛かっていることを確認。

▼すると、突然4Fのボタンが出現する。

病院(後編)最短チャート

❶3F・W.C(MEN)
海亀のプレートを入手

▼

❷3F・ROOM306
猫のプレートを入手

▼

❸3F・STRAGE ROOM
輸血用血液パックを入手

▼

❹2F・ROOM201
ライターを入手

▼

❺2F・ROOM204
触手の注意を血液パックで引き付け、帽子屋のプレートを入手

▼

❻1F・DIRECTOR'S ROOM
女王のプレートを入手

❼2F・NURSE CENTER
壁のヒントを見る（見なくてもクリア可能）

▼

❽2F・NURSE CENTER
扉に4つのプレートをはめて、鍵を開ける

▼

❾2F・OPERATION ROOM
地下倉庫の鍵を入手

▼

❿2F・INTENSIVE CARE UNIT
消毒用アルコールを入手

▼

⓫B1F・STORE ROOM
棚の左側を調べたあと、棚の右側から押して動かす。

▼

⓬B1F・STORE ROOM
金網に絡まるツタにアルコールをかけたあと、ライターで火を付ける。

▼

⓭B2F・???
診察室の鍵を入手

▼

⓮1F・EXAMINATION ROOM
リサと会話後、表の病院へ。その後、ダリアと会話し、骨董屋の鍵を入手

異界の病院は、通常世界とうって変わってゾンビを思わせる看護婦(puppet nurse)、医者(puppet doctor)が多数出現する。コイツらは、耐久力こそ高いが、攻撃力はそれほどでもない。しかし、出現数が多いので、ダメージの蓄積でピンチに陥ることも。遠距離からの銃で対応しよう。

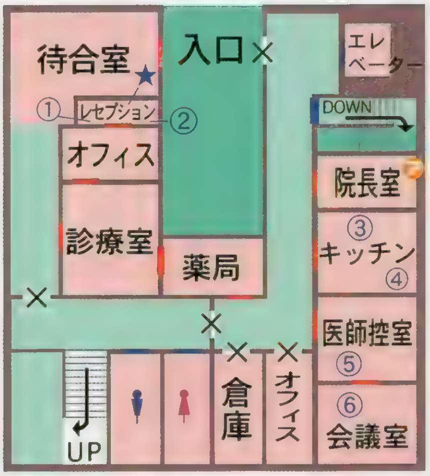
check! 謎のアイテムに注目!

通常世界の④ペットボトルや、異界の㉔ビデオテープなど、進行上では関係なさそうなアイテム。だが、これらは右の場所で使用可能だ。その意味は？

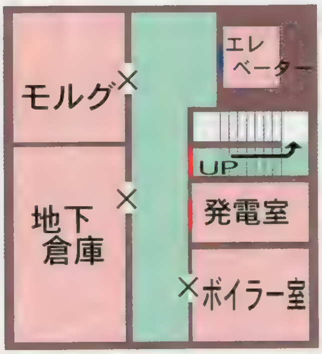
▲院長室の液体㋐をペットボトルで回収。

▼異界の302 号室にはビデオデッキ㋑が。

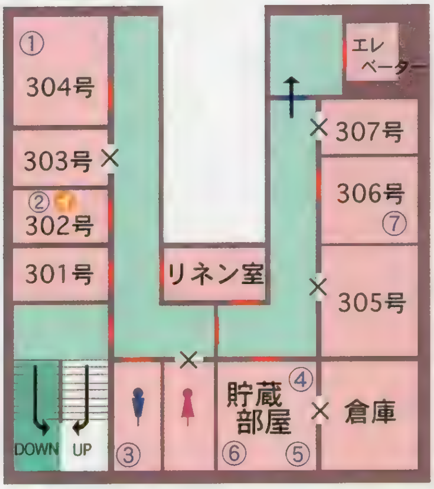
1F



B1F



3F(異界)



Item
①栄養剤
②ショットガンの弾
③海亀のプレート
④携帯用救急キット
⑤輸血用血液パック
⑥ハンドガンの弾
⑦猫のプレート
⑧帽子屋のプレート
⑨ライター
⑩携帯用救急キット
⑪消毒用アルコール
⑫地下倉庫の鍵
⑬ハンドガンの弾
⑭栄養剤
⑮女王のプレート
⑯栄養剤
⑰栄養剤
⑱栄養剤
⑲ハンマー
⑳栄養剤
㉑アンプル
㉒ハンドガンの弾
㉓ショットガンの弾
㉔ビデオテープ
㉕診察室の鍵

SILENT HILL

PICK UP!
2F・204号室（ROOM 204）
触手の怪物撃退法

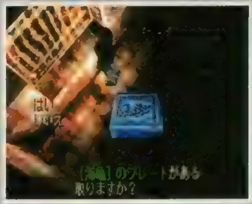
204 号室の㋒地点にいる触手のモンスター（blood sucker）。コイツの後ろには、右で説明している帽子屋のプレートがある。だが、実はこの触手は倒せない。そこで、コイツの好物である血で注意をそらし、そのスキにプレートを取ってしまおう。

◀輸血用血液パックを使えば万事解決。持ってない人は先に入手しよう。

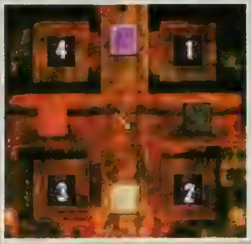
▶近づきすぎるとダメージを受けるので注意。倒そうとは思わないこと

PICK UP!
2F・ナースセンター（NURSE CENTER）
4つのプレートはどこにはめる？

ナースセンターの㋓地点にある詩は、その先の扉に、1～3Fで入手したプレートをはめる位置を示したものだ。詩から連想できる色に注目して、12時の位置を起点に時計回りに対応するプレートをはめていこう。なお、どうしても解けない人は、下を参照しよう。


▲必要なプレートは4つ。まずは、プレートの回収から始めよう。

◀位置さえ正しければ、はめる順番は関係ない、



プレートをはめる位置表

❶空
水色プレート
❷四つ葉
緑プレート
❸タンポポ
黄プレート
❹血
赤プレート

PICK UP!
B1F・倉庫（STORE ROOM）
地下2階の行き方

その1 隠し扉を見つけよう

地下倉庫の鍵を手に入れたら、次はB2Fを目指そう。とはいうものの、倉庫は一見すると行き止まり。だが、㋔地点を調べると棚が動かされた形跡があることわかる。そこで、㋔地点から棚を押してみると、隠し扉が現れるのだ。

▲オ地点を調べなくても、棚を押すことは出来る。

▼壁際だと思っても、地図を見れば違うことがわかる。

その2 ツタの絡まった格子は？

その1の隠し扉を開けると、今度はツタに絡まれた鉄格子（㋕地点）が見つかる。ここからB2Fへ行けるのだが……。ツタは思ったよりも硬く、とても取り除けそうにない。しかし、右のようにアルコールと、ライターの2つのアイテムを使えば、実はこのツタを除去することが出来る。

◀アルコールをツタにかけ。

▶ライターで火をつけると。

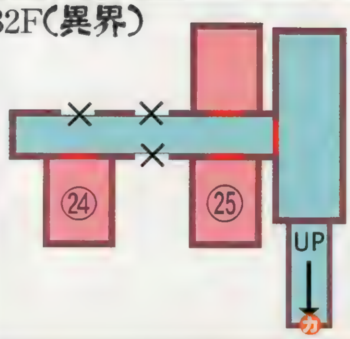
◀ツタだけが燃えて、B2Fへ行ける。

PICK UP!
B2F・???
謎のフロアには何が？

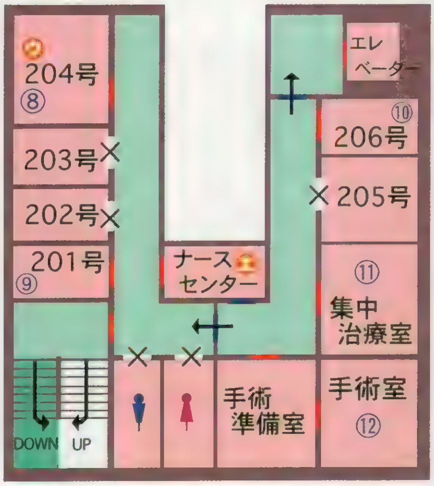
マップが存在しない謎のフロア。明らかに今までとは雰囲気が異なり、ほとんどのドアは開かない。この階の謎が解けるのはまだまだ先の話なので、いまはアイテムを回収したら早々に立ち去ることにしよう。

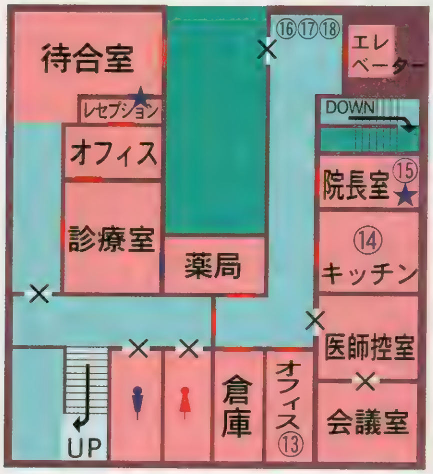
▶このドアが発見しにくいので注意。

B2F（異界）



2F（異界）





1F（異界）

B1F（異界）

SILENT HILL

9 骨董屋 ANTIQUE GREEN LION

▶骨董屋の位置は、鍵を調べると地図に書きこまれる。

再び現れたダリアが告げた〝もう1つの教会〟。それは、繁華街マップのⓂ地点の骨董屋にある。店に入ったら、壁際の棚を調べてもう1つの教会、祭壇への入口を開こう。

祭壇がある通路のもう1つの扉を調べると、悪夢の中で病院であった看護婦のリサと会話するイベントが始まる。その後、再び祭壇の前で目を覚ます。

▼祭壇の通路の壁には、斧もある。リーチは無いが、片手で扱える武器だ。

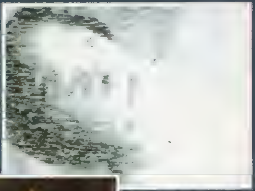
▲リサとの会話のあと、町は異界化。店内のセーブポイントでセーブしておこう。

10 ショッピングモール SILENT HILL TOWN CENTER

シェリルの手掛かりを求めて、再び病院を目指すハリー。だが、異界化した町では道も変化し、病院へは繁華街マップⓃ地点のショッピングモールを抜けなくては行けない。モール内で入れるのは、セーブポイントのある2Fの宝石屋のみ。宝石屋の左手にある床に乗るとボス戦になるぞ。

Item

①ライフルの弾
②ライフルの弾
③携帯用救急キット
④狩猟用ライフル



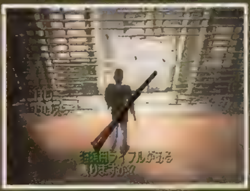
▲エスカレーターを昇ろうとすると、突然シェリルの映像が！ 一体!?

◀準備を整えたら、この床（先に死体が見える）に乗ってボス戦へ。

BOSS ボス twin feeler

twin feelerは、一定時間地中に潜ったあと、地上にはい出し毒霧を吐き、また地中に潜るという行動を繰り返す。攻撃力はサコ並みに低いが、どこから出現するのかわからないので、思わぬところから攻撃を受ける可能性が高い。戦うときは常に走り回り、地中に潜るときなどにショットガンで攻撃しよう。近距離なら5～6発で倒せるぞ。

▶ボス戦のフィールドにはライフルが落ちているぞ。



回り込み（×＋L1 or R1）を活用せよ!

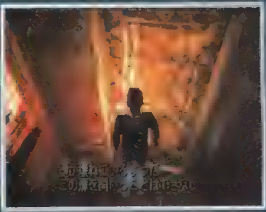
◀潜る動作に入ったら、攻撃のチャンス。ショットガンなら、1回で2発が限界

11 病院 ALCHEMILLA HOSPITAL

病院の診察室には、先ほど別れたリサがいた。シェリルが向かったと思われる湖への道路は、やはり通行不能。だが、リサは住宅街にある下水道からなら湖に着けるかも、と助言してくれる。ハリーはリサを連れ出して逃がそうとするが、彼女はそれを頑なに拒否する。何か理由があるのだろうか？ なお、入口のセーブポイントは以前と同じく使えるので、病院から出る前にセーブしておくといい。

▲前回の異界の病院、骨董屋での悪夢（？）、そして今回の病院と、異界にしか登場しないリサ。彼女は一体？

▼サイレントヒルの小学校といえば、始めに訪れたMIDWICH小学校だけ。そういえば、その脇に開かない柵の扉が

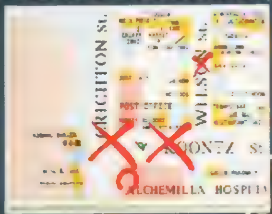


▲残念ながら探索が再びできるわけではない。ここに限らず、建物内ではアイテムの取り忘れなどのないように！

12 ビル屋上 ROOF TOP

リサと会話したあと病院を出ると、病院の西側の道路もひび割れて通行不能になってしまう。つまり、この状態で行けるところは、目の前の郵便局の脇にある階段だけ。そして、この階段の上には、先ほどショッピングモールから逃げたtwin feelerの変身した(?)姿のfloat stingerが待ち構えている。手強い相手だがコイツを倒せば、町は通常世界に戻る。次は住宅街の給水施設を目指せ！

▲昇る前に、ショットガンなどの強力な武器を装備しておこう。



▲この状態になってしまうと、異界の警察署には入れなくなってしまう。骨董屋の前や、病院でリサに会う前などに探索を済ませるのが得策。

▶病院へ行く前にも階段を昇れるが、屋上には何もないぞ。

BOSS ボス float stinger

攻撃方法は、twin feelerと同じ毒霧と、胴にある針での突き。毒霧は威力が低いがリーチがある。そのうえ、食らうと動作が解けてしまうので、そこに突き攻撃を受けるという危険性をはらむ。攻撃するときは注意して間合いを保ち、遠距離から銃で攻撃、接近される前に逃げてしまうヒット&アウェイがオススメ。耐久力が高く、近距離からのショットガンでも、10～15発は弾を撃ち込まなければいけないぞ。

攻撃力高し! 接近戦は厳禁

▲敵の攻撃をバックステップ（×ボタン＋✚キー↓）でかわす、というのも有効なテクニック。

▶ライフルの方が安定したダメージが与えられるが、現状では弾数が少ないので体力と相談して使いたい。

シェリルはどこに?

気になる次回は

次回の攻略は、下水道からラスボスまで一挙に大攻略。また、ザコモンスターの対処法やちょっとしたテクニックなど、システム面もフォローする予定。次回こそハリーはシェリルに会えるのか？

ファイナルファンタジーコレクション

今回は『Ⅵ』のストーリー中盤、世界崩壊までを攻略！
さらに、お役立ちデータも満載だぞ！

発売中 RPG	▶¥6,800（CD3枚組） ▶スクウェア
	▶MC（『Ⅳ』『Ⅵ』2ブロック、『Ⅴ』1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ＦＦⅥ」では魔石や青魔法、モグの踊りなどのコレクションなども大きな魅力の１つになっている。そこで今回は、後半２Ｐでそれらのデータを大公開！　ガウが「あばれる」コマンドで使うことができるモンスターの種類など、まだまだ紹介したいデータはあるけれど、今回はスペースの都合で一部分しか紹介できないのが残念です……。残りのデータは次号以降に紹介する予定なので、そちらの方も楽しみに待っていてください。　（大竹）

『FFVI』魔導工場から世界崩壊までをチェック!!

STORY編

今回は、ストーリーの中盤を攻略。幻獣との共鳴で暴走していたティナがパーティに復帰し、ブラックジャック号入手でパーティの入れ替えも自由になるなど、ここからが「ＦＦⅥ」も本番というところ。世界崩壊へ向けて物語が大きく動いていくクライマックス部分だけに、ストーリーからも目が離せないぞ。世界崩壊後はセリス１人の状態からスタートし、バラバラになった仲間を集めることになる。その前に、仲間を育てておくのを忘れずに！

▲魔導工場クリア後、ゾゾでティナが復帰。復帰後のティナは「トランス」という特殊技が使えるようになり、バトルの幅も広がるぞ。

CHECK ティナがパーティに復帰すると…

▲これで世界中のどこへでも自由に移動することが可能。パーティの装備を充実させよう。

ブラックジャック号が操作可能に

ティナがパーティに復帰すると同時に、セッツァーの飛空艇ブラックジャック号を自由に操作できるようになる。これで世界の好きな場所へ行けるばかりか、パーティ編成も自由に変更可能になるぞ。

1. 炭坑都市ナルシェ
2. フィガロ城
3. サウスフィガロの洞窟
4. サウスフィガロの町
5. 修練小屋
6. コルツ山
7. リターナー本部
8. 平原の一軒家
9. 帝国軍陣地
10. ドマ城
11. 迷いの森
12. バレンの滝
13. 獣ヶ原
14. モブリズの村
15. 三日月山
16. 港町ニケア
17. フィガロ城（移動後）
18. コーリンゲンの村
19. 最北端の小屋
20. ジドールの町
21. ゾゾ
22. オペラ座
23. アルブルグの町
24. マランダの町
25. ツェンの町
26. 帝国首都ベクタ
27. 封魔壁監視所
28. サマサの村
29. 幻獣の聖地
30. チョコボ屋

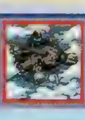
BOSS BATTLE ボスバトル攻略法

今回の範囲に登場する11体のボスの中から、５体のボスをピックアップして攻略！　ここで紹介する５体は、どれも倒し方にちょっとしたコツが必要なヤツばかり。この記事を参考に、少しでもダメージを受けずに戦ってほしい。特定の魔法や特殊技が必要なボス戦に挑むときは、パーティ編成を忘れずに。

ナンバー128

チャートNO.3　HP 3276　弱 なし

左右の腕にも攻撃可能。ただし、腕をいくら攻撃しても時間が経つと復活してしまうため、攻撃するだけ時間のムダ。本体を集中攻撃して倒そう。パーティにエドガーがいる場合は、特殊技の「かいてんのこぎり」を使うと効果的だ。



エアフォース

チャートNO.16　HP 8000　弱 水、雷

雷属性が弱点なので、サンダー系の魔法を使って攻撃しよう。ただしビットが放出されているときは、魔法攻撃がすべて吸収されてしまう。パーティにセリスがいれば、「まふうけん」で「はどうほう」以外の攻撃を吸収できるぞ。

ナンバー024

チャートNO.2　HP 4777　弱 変化

「バリアチェンジ」で弱点を変化させるナンバー024。弱点以外の攻撃は、無効化されたりＨＰ回復となるので、「ライブラ」の魔法で弱点を確かめながら戦おう。「ライブラ」が使える仲間がいないなら、無属性の攻撃で倒すしかない。

クレーン

チャートNO.3　HP 2300　弱 水

右のクレーンは炎属性、左のクレーンは雷属性の攻撃を受けると、それぞれエネルギーを吸収して強力な全体攻撃をしてくるので要注意。また、互いに魔法をかけあって全体攻撃をしてくることもあるので、１体ずつ集中攻撃して倒そう。

ネラパ

チャートNO.18　HP 2800　弱 聖、雷、冷

戦闘開始直後に「しのせんこく」を使ってくるので、全滅する前に全力で倒してしまおう。また、ネラパには「リフレク」の魔法がかかっているため、攻撃魔法を使う場合は仲間に「リフレク」をかけ、その反射で攻撃しなくてはならない。

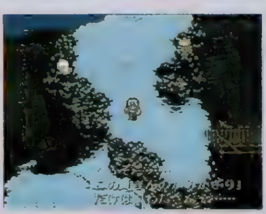
※ボスデータの「弱」は、弱点を表しています。

©1991/1992/1994/1997/1998/1999 スクウェア
※「ファイナルファンタジーコレクション」はコンビニでは販売されていません。「ファイナルファンタジーⅥ」のみは、¥4,800でコンビニにて発売中。

これだけは知っておきたい
5つのチェックポイント!!

チャートNo.5 モグか「きんのかみかざり」を選択

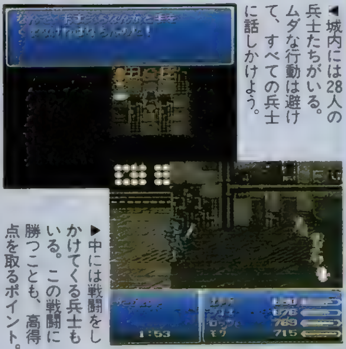
ナルシェの雪原でモーグリを人質にとった〝こそどろ！ぴきオオカミ〟と出会うイベントが発生。崖から落ちそうになっているオオカミと話せば〝きんのかみかざり〟を入手でき、モグと話すとモグが仲間に。ここでオオカミを選ぶと、モグはエンディング直前まで仲間にすることができないので注意しよう。



◀消費MPを半減できる〝きんのかみかざり〟も魅力的。難しい選択だよね。

チャートNo.8 帝国との和平を有利に進める

帝国との和平会食では、行動や会話の内容に得点が設定されていて、その得点が高いほど有利な条件で和平を結ぶことができる。高得点を取るには4分間の制限時間内に城内の兵士とできるだけ多く話し、ガストラとの会話の選択肢でよりよい答えを選ぶこと。ガストラとの会話は、右の表のとおりにすればOKだぞ。



◀城内には28人の兵士たちがいる。ムダな行動は避けて、すべての兵士に話しかけよう。

▶中には戦闘をしかけてくる兵士もいる。この戦闘に勝つことも、高得点を取るポイント。

ガストラとの会話の進めかた

Q1	"こきょうに……"を選ぶ
Q2	"このまま牢に……"を選ぶ
Q3	"それだけは……"を選ぶ
Q4	"セリスは仲間だ"を選ぶ
Q5	3つの質問を1回ずつする
Q6	"たしかに……"を選ぶ
Q7	Q5で最初に聞いた質問を選ぶ
Q8	"休けいする"を選ぶ
Q9	"戦いの終わりを……"を選ぶ
Q10	1回目で"はい"を選ぶ

コレはNG

城内探索の制限時間は4分間。宝箱などはムシして兵士との会話に専念しよう。牢獄内のケフカの会話は長いので、絶対に話しかけないように。

▶宝箱は、あとで回収すればOK。

▲ケフカの話はいつまでも終わらない。ムシするに限る。

チャートNo.10 サマサの村の宿屋では

サマサの村の宿屋の料金は、1500ギルというとんでもないお値段。ところがストラゴスとの会話をすませたあとなら、たったの1ギルで泊まることができる。ここまでの冒険でパーティも疲れきっているかもしれないが、宿屋に泊まるのはストラゴスに会うまでおあずけ。ちなみに宿屋に泊まると、サマサの村が火事になるイベントが発生する。

◀ストラゴスと知り合いになるまでは、宿屋の主人はパーティをよそ者と思って料金をふっかける。

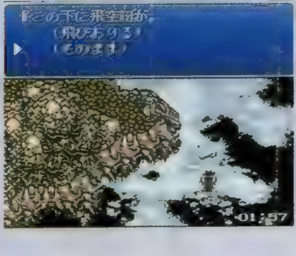
チャートNo.15 ゴーレム&セラフィム入手

ブラックジャック号入手後にジドールの競売所へ行くと、魔石〝ゴーレム〟を、ツェンでは〝セラフィム〟を入手できる。〝ゴーレム〟を競り落とすのに必要なお金は20000ギル、〝セラフィム〟の購入には3000ギルかかる。ちなみに〝セラフィム〟は、世界崩壊後ならば10ギルで購入することも可能だが、早めに入手するに越したことはない。

◀町の北東部、木の陰に隠れている男から〝セラフィム〟を購入することができるぞ。

チャートNo.18 シャドウを見殺しにするな

魔大陸から脱出する際、飛空艇のところまでたどり着くと、選択肢が現れる。ここでは〝そのまま〟を選択しよう。一旦移動してから、もとの位置に戻ると、再び選択肢が現れる。そこで〝シャドウが気になる〟を選択すると、残り時間5秒でシャドウがパーティに合流するのだ。ここはシャドウを仲間にする重要なポイントなので、慎重に！



◀この場所に到着すると、選択肢が現れる。ここで飛び降りると、シャドウに2度と会えなくなる。

魔導工場➡魔大陸までのストーリーチャート

No.	イベント	マップNo.	仲間	ボス
1	魔導工場内でイフリート&シヴァとバトル。戦闘終了後、2体の魔石を入手	26	なし	イフリート&シヴァ
2	魔導工場最深部から魔導研究所へ。ナンバー024とのバトルに	26	なし	ナンバー024
3	研究所でシドに出会う。ナンバー128とのバトル後、トロッコで脱出。VSクレーン戦	26	セッツァー	ナンバー128、クレーン
4	飛空艇でゾゾへ。ティナが魔石マディンと共鳴して覚醒。再びパーティに加わる	21	ティナ	なし
5	ナルシェでリターナーのメンバーに会う。その後、雪原でモグを救出するイベントに	1	モグ	なし
6	幻獣たちとの共同戦線をしくために、封魔壁監視所を抜けて封魔壁の洞窟へ	27	なし	なし
7	封魔壁の洞窟の奥にある封魔壁へ。そこへ現れたケフカの妨害により幻獣が暴走を始める	27	なし	なし
8	ベクタの帝国城でガストラ皇帝との和平会食。会話内容で和平の条件が変化する	26	なし	なし
9	アルブルグの町から帝国のアーマー輸送船で大三角島を目指す	23	なし	なし
10	大三角島到着。ロックたちはサマサの村を目指す。ストラゴスに会ったあと、宿屋に一泊	28	なし	なし
11	サマサの村で火事が発生。フレイムイーターを倒し、火事の家からリルムを救出する	28	ストラゴス	フレイムイーター
12	サマサの村の西にある幻獣の聖地へ向かう。三闘神の像の前でオルトロスとバトル	29	リルム	オルトロス
13	暴走していた幻獣たちと和解。しかし、ケフカが現れ、幻獣たちは魔石にされてしまう	29	なし	なし
14	サマサでセッツァーと合流後、ブラックジャック号へ。その直後、魔大陸が浮上する	29	セッツァー	なし
15	魔大陸へ向かう前に装備を整える。ジドールやツェンで魔石が入手できる	20 25	なし	なし
16	ブラックジャック号で魔大陸を目指す。オルトロス&テュポーン、エアフォース戦	―	なし	オルトロス&テュポーン、エアフォース
17	魔大陸上陸。シャドウを仲間に。魔大陸の奥にいるアルテマウェポンとバトル	―	シャドウ	アルテマウェポン
18	ガストラ皇帝、ケフカに出会う。ネラパとの戦闘後、崩壊する魔大陸から脱出	―	シャドウ	なし

そしてついに
世界は崩壊を迎える

※チャート内の「仲間」は、そのイベントで仲間に加わるキャラを表しています。

DATA編 プレイに役立つデータを満載

魔石

「FFⅥ」のストーリー、システムの両面において重要なポジションにある魔石。キャラクターに装備させることで幻獣を召喚できるだけではなく、装備した魔石によってさまざまな魔法をキャラクターに覚えさせることができる。ここでは全27種類の魔石の入手場所、および入手条件を一気に紹介してしまおう。世界崩壊後にしか入手できない魔石の入手方法も紹介しているので、今回の攻略範囲以上にゲームが進んでる人にも役に立つはずだ。

◀召喚魔法には、攻撃系ばかりでなく防御系などもある。戦う敵によって使い分けることが必要。

▶魔石を装備した状態で戦闘を繰り返せば、さまざまな魔法を覚えられる。

名称	入手場所、条件	召喚効果
❶ アレクサンダー	ドマ城。カイエンの夢の中でアレクソウルとの戦闘後、玉座を探す	聖属性の「聖なる審判」で敵全体を攻撃する
❷ イフリート	魔導工場でイフリート&シヴァとの戦闘後に入手できる	炎属性の「地獄の火炎」で敵全体を攻撃する
❸ ヴァリガルマンダ	ナルシェの雪原での戦闘後に入手できる	炎、冷、雷の3属性を持つ全体攻撃
❹ オーディン	古代城の広間にある石化したオーディンに近づくと魔石化する	一定の確率で敵を全滅させる「斬鉄剣」
❺ カーバンクル	魔導研究所のカプセルから入手できる	「ルビーの光」で味方全体に「リフレク」
❻ カトブレパス	魔導研究所で入手できる	敵全体を石化する「悪魔の瞳」
❼ キリン	ゾゾ。ラムウが魔石化したとき、それと同時に入手できる	味方全体に「リジェネ」をかけることが可能
❽ ケーツハリー	孤島の海岸。ファルコン号入手後、海岸に漂着しているのを発見する	味方全員が敵にジャンプ攻撃をかける
❾ ケット・シー	ゾゾ。キリン同様、ラムウとともに入手できる	敵全体を混乱させる「キャットレイン」
❿ ゴーレム	世界崩壊前のジドールの競売所。20,000ギルで競り落とす	敵の物理攻撃を一定ダメージ分完全に防ぐ
⓫ シヴァ	魔導工場。戦闘後、イフリートとともに入手できる	冷気属性の全体攻撃「ダイアモンドダスト」
⓬ ジハード	伝説の8竜をすべて倒したときに入手できる	敵、味方すべてにダメージを与える「天地崩壊」
⓭ セイレーン	ゾゾ。ラムウを入手するのと同時に入手できる	「ルナティックボイス」で敵全体に「サイレス」
⓮ セラフィム	ツェンにいる男から世界崩壊前は3,000ギル、崩壊後は10ギルで購入	「エンジェルフェザー」で味方全体を回復
⓯ ゾーナ・シーカー	世界崩壊後、ジドールの競売所で10,000ギルで競り落とす	「マジックシールド」で味方全体に「シェル」
⓰ バハムート	ファルコン号で移動中に出会うデスゲイズを倒すと入手できる	強力な全体攻撃「メガフレア」
⓱ ビスマルク	魔導研究所で入手できる	水属性の全体攻撃「バブルブロウ」
⓲ ファントム	魔導研究所で入手できる	「バニシングボディ」で味方全体に「バニシュ」
⓳ フェニックス	フェニックスの洞窟で一時的に甦ったレイチェルのイベント終了後	味方全体の戦闘不能を回復する「転生の炎」
⓴ フェンリル	モブリズを襲撃したフンババを撃退すると落としていく	味方全体の攻撃回避率アップ
㉑ マディン	魔導研究所で入手できる	無属性の全体攻撃「ケイオスウェイブ」
㉒ ミドガルズオルム	ウーマロの洞窟で骨彫刻に埋め込まれている	地属性の全体攻撃「アースサラウンド」
㉓ ユニコーン	魔導研究所で入手できる	「ヒールホーン」で味方全体の異常を回復
㉔ ライディーン	古代城の玉座から5歩の場所を調べた先の広間。オーディンが変化	敵全滅の確率が高くなった「真・斬鉄剣」
㉕ ラクシュミ	ジドールのアウザーの屋敷でチャダルヌークを倒すともらえる	「魅惑の抱擁」で味方全体を回復(効果大)
㉖ ラグナロク	ロックがいる状態でナルシェの武器屋に入り、主人からもらう	敵1体をアイテムに変える「メタモルフォース」
㉗ ラムウ	ゾゾでラムウに会うと、ラムウ自身が魔石化し力を貸してくれる	雷属性の全体攻撃「裁きの雷」

魔法

魔法は、魔石を身につけることによって修得することができる。ただしティナだけは魔石を身につけていなくても、レベルアップによって魔法の修得が可能だ。しかしこの場合は、すべての魔法を覚えるのに時間がかかってしまう。魔法は全部で54種類。攻撃主体のキャラや魔法主体のキャラなど、パーティ全体のバランスを考えながら、どのキャラにどの魔法を覚えさせたらいいのかを考えて魔石を身につけよう。

名称	効果	消費MP	魔石
[illegible]	炎属性の攻撃魔法	[illegible]	❷(×10)、⓬(×6)、⓱(×20)
[illegible]	「ファイア」の3倍の威力	[illegible]	❷(×5)、㉑(×3)
[illegible]	「ファイア」の6倍の威力	[illegible]	❸(×1)、⓳(×3)
[illegible]	氷属性の攻撃魔法	[illegible]	⓫(×10)、⓱(×20)
[illegible]	「ブリザド」の3倍の威力	[illegible]	⓫(×2)、㉑(×3)
[illegible]	「ブリザド」の6倍の威力	[illegible]	❸(×1)
[illegible]	雷属性の攻撃魔法	[illegible]	㉗(×10)、⓱(×20)
[illegible]	「サンダー」の3倍の威力	[illegible]	㉗(×2)、㉑(×3)
[illegible]	「サンダー」の6倍の威力	[illegible]	❸(×1)
[illegible]	敵1体を毒状態にする	[illegible]	㉗(×5)
[illegible]	「ポイズン」の強化版。全体攻撃可	[illegible]	❻(×8)
[illegible]	相手のHPを奪い吸収する	[illegible]	❷(×1)
[illegible]	敵1体を石化して戦闘不能にする	[illegible]	❻(×5)
[illegible]	生命のある敵を戦闘不能にする	[illegible]	❻(×2)
[illegible]	敵全体を異次元に送り込む	[illegible]	⓴(×5)
[illegible]	地割れを作り、地上の者を落とす	[illegible]	㉒(×3)
[illegible]	重力で敵1体のHPを半減させる	[illegible]	⓭(×5)
[illegible]	敵全体のHPを1/4に減少させる	[illegible]	㉒(×1)
[illegible]	敵全体のHPを1/10に減少させる	[illegible]	㉒(×1)
[illegible]	隕石を降らせて無属性の全体攻撃	[illegible]	❹(×1)、⓬(×10)
[illegible]	聖属性の単体攻撃魔法	[illegible]	❶(×2)
[illegible]	無属性の単体攻撃魔法	[illegible]	⓰(×2)
[illegible]	無属性の全体攻撃魔法	[illegible]	㉖(×1)
[illegible]	炎属性の攻撃魔法。味方にも被害	[illegible]	⓬(×1)
[illegible]	敵1体のすばやさをダウン	[illegible]	❽(×20)、⓭(×7)
[illegible]	敵全体のすばやさをダウン	[illegible]	❽(×2)
[illegible]	一定時間、敵の動きを止める	[illegible]	❿(×5)、⓴(×3)

名称	効果	消費MP	魔石
[illegible]	敵1体を沈黙状態にする	[illegible]	⓭(×8)
[illegible]	敵1体を眠らせる	[illegible]	⓭(×10)
[illegible]	敵1体を混乱状態にする	[illegible]	❾(×7)
[illegible]	敵or味方1体をカッパ状態にする	[illegible]	❾(×5)
[illegible]	敵or味方のカアップ。操作不可に	[illegible]	⓭(×3)
[illegible]	味方1人の防御力アップ	[illegible]	㉓(×1)、❺(×2)、❿(×5)、❶(×10)
[illegible]	味方1人のすばやさアップ	[illegible]	❺(×3)、❽(×20)
[illegible]	「ヘイスト」を全体にかけられる	[illegible]	❽(×2)
[illegible]	対象者1体を空中に浮かす	[illegible]	❾(×2)、❽(×5)
[illegible]	味方1人に魔法を反射するバリア	[illegible]	❺(×5)
[illegible]	味方1人の魔法防御力アップ	[illegible]	㉓(×1)、❺(×2)、⓯(×5)、❶(×10)
[illegible]	味方1人を透明にして物理攻撃無効化	[illegible]	⓲(×3)
[illegible]	2回のコマンド入力を可能にする	[illegible]	㉔(×1)
[illegible]	敵1体のMPを減少させる	[illegible]	⓫(×4)、⓯(×20)
[illegible]	敵1体のMPを奪い吸収する	[illegible]	⓫(×4)、⓯(×15)
[illegible]	敵のデータを調べる	[illegible]	❼(×5)
[illegible]	戦闘やダンジョンから脱出する	[illegible]	❺(×2)、⓫(×10)
[illegible]	魔法の効果を打ち消す	[illegible]	㉓(×4)、❶(×10)
[illegible]	HPを回復する魔法	[illegible]	❼(×5)、⓫(×3)、⓮(×20)、㉕(×25)
[illegible]	「ケアル」の3倍の効果	[illegible]	❼(×1)、㉓(×4)、⓰(×5)、⓮(×8)、⓳(×16)
[illegible]	「ケアル」の7倍の効果	[illegible]	㉕(×1)、⓳(×2)
[illegible]	一定時間ごとにHPを回復	[illegible]	❼(×3)、⓮(×10)、㉕(×20)
[illegible]	味方1人の毒を回復	[illegible]	❼(×4)
[illegible]	味方1人のステータス異常を回復	[illegible]	㉓(×3)、⓮(×4)、❶(×15)、㉕(×20)
[illegible]	味方1人を戦闘不能から回復	[illegible]	⓱(×2)、⓮(×5)、⓳(×10)
[illegible]	戦闘不能からHPフルで復活	[illegible]	⓳(×2)
[illegible]	戦闘不能になったとき「レイズ」発動	[illegible]	⓳(×1)

※魔石の項目の番号は、上の魔石の表と対応しています。また、カッコ内の倍率が大きいほど魔法の修得は早く、例えばファイアを覚えたい場合はビスマルクの魔石を身につけると早く修得できることを表しています。

青魔法

ストラゴスが「おぼえたわざ」で使える青魔法は全24種類。青魔法は、ストラゴスがパーティにいる状態で敵がその攻撃を使うと、戦闘終了後に修得することができる。もちろん、このときストラゴスが戦闘不能になっていないことが条件だ。敵の中にはなかなか覚えたい技を使わないヤツもいるので、ガウの「あばれる」やリルムの「あやつる」を使ったほうが効率よく青魔法を覚えることができる。ここでは覚えられる技を使う主な敵も紹介しておこう。

CHECK 青魔法の修得は

覚えるときは獣ヶ原で

▲修得できていない魔法があっても大丈夫だ。

獣ヶ原にはそれまで戦ったことのあるすべての敵が出現する。目当ての敵を探してあちこち飛びまわる必要がないので、青魔法の修得にはぴったりの場所だ。

名称	効果	消費MP	覚えられる敵
しのせんこく	敵１体を一定時間後に戦闘不能にする	20	アーリマン、チャーミーライドほか
しのルーレット	カーソルが止まった場所のキャラが即死する	10	ブラックフォース、チャーミーライドほか
たいかいしょう	敵全体に水属性の攻撃をする	30	エヌオー、ブルードラゴンほか
アクアブレス	敵全体に水&風属性の攻撃をする	22	最初から修得済み
エアロガ	敵全体に風属性の攻撃をする	41	スプリンター、デスゲイズほか
はりせんぼん	敵単体に1000ポイントのダメージを与える	50	コジャ、サボテンダーほか
マイティガード	味方全体に「シェル」&「プロテス」の効果	80	ブラックフォース、ムーバほか
リベンジブラスト	敵単体に自分のHP減少分のダメージ	31	ドラゴン、パンドラほか
ホワイトウィンド	自分のHP分だけ味方全体のHP回復	45	ビーピングベア、ベクタトリスほか
レベル５デス	レベルが５の倍数の敵すべてに「デス」	22	デスマシーン、ダイダロスほか
レベル４フレア	レベルが４の倍数の敵すべてに「フレア」	42	アポクリファ、デュエルアーマーほか
レベル３コンフュ	レベルが３の倍数の敵すべてに「コンフュ」	28	アポクリファ、サタンほか
リフレク？？？？	「リフレク」のかかった敵を暗闇、沈黙、スロウ状態に	0	ブラックフォース、ダイダロスほか
レベル？ホーリー	レベルが所持金の１桁目の倍数の敵に「ホーリー」	50	デュラハン、チャーミーライドほか
ほすうダメージ	敵単体に現在の歩数の１／32のダメージ	＊	トンベリ、ファーブニルほか
フォースフィルド	ランダムにある属性を無効化するバリアをはる	24	まじん
かいおんぱ	敵単体のレベルを半減させる	68	オニオン、メタルヒットマンほか
くさいいき	敵単体をカッパ、毒、暗闇、睡眠、混乱、沈黙状態に	32	モルボル、モルボルグレートほか
ゆうごう	自分を犠牲に味方１人のHP・MP全回復	1	プリン、ムースほか
はもん	敵単体のステータスと自分のステータスを交換	66	ギガントード、ブラックフォースほか
いしつぶて	敵単体にダメージ&混乱させる	22	最初から修得済み
クエーサー	無数の光で敵全体を攻撃	50	めがみ、ブラックフォースほか
グランドトライン	敵全体を攻撃する伝説のモンスター技	64	ヒドゥン
じばく	自分のHP分のダメージを単体に与え自爆	1	ボム、バルーンほか

※「ほすうダメージ」の消費MPはプレイ時間の２倍の数値になります。

おどり

モグは大自然の力を引き出す８種類の「おどり」を覚えることが可能。おどりを覚えるには、そのおどりに対応した地形での戦闘に１度でも参加すればＯＫ。また、おどりはＭＰを消費せずにすむので、お手軽にさまざまな効果を得ることができる。ただし、各おどりには４種類ずつの効果があり、確率(下の表を参照)にしたがってランダムで効果が発動する。期待ハズレの効果が出てしまうケースもあるので、大事な場面での使用は控えたいところだ。

▶どんな効果が出るのかは、使ってみるまでわからない。

◀「みずのハーモニー」を覚えられる水中での戦闘は、蛇の道でしか体験できないぞ。

[illegible]	
かまいたち	6／16
にっこうよく	6／16
プラズマ	3／16
コカトリス	1／16

[illegible]	
このはらんぶ	6／16
しんりんよく	6／16
おにび	3／16
ウォンバット	1／16

[illegible]	
すなあらし	6／16
ありじごく	6／16
かまいたち	3／16
ミーアキャット	1／16

[illegible]	
おにび	6／16
ぼうれい	6／16
おとしあな	3／16
バク	1／16

[illegible]	
がけくずれ	6／16
ソニックブーム	6／16
にっこうよく	3／16
うりんこ	1／16

[illegible]	
エルニーニョ	6／16
プラズマ	6／16
ぼうれい	3／16
あらいぐま	1／16

[illegible]	
らくばん	6／16
おとしあな	6／16
おにび	3／16
どくがえる	1／16

[illegible]	
スノーボール	6／16
なだれ	6／16
おとしあな	3／16
ゆきうさぎ	1／16

名称	効果
かまいたち	風属性の全体攻撃
にっこうよく	味方全体のHPを回復する
プラズマ	雷属性の単体攻撃
コカトリス	敵単体を石化させて戦闘不能にする
このはらんぶ	木の葉を降らせて敵全体を攻撃
しんりんよく	味方全体のステータス異常を治療する
おにび	敵単体に炎属性の攻撃
ウォンバット	敵単体にウォンバットがかみつき攻撃
すなあらし	風属性の全体攻撃
ありじごく	敵単体をアリ地獄に落とし、戦闘不能にする
ミーアキャット	味方全体のすばやさをアップさせる
ぼうれい	敵単体を混乱させる
おとしあな	次元の穴に敵を落とし、戦闘不能にする
バク	味方全体のステータス異常を治療する
がけくずれ	岩を落とし、敵単体に防御力無視のダメージを与える
ソニックブーム	敵単体のHPを３／８にし、ターンごとにダメージ
うりんこ	うりんこの大群が体当たりで敵単体にダメージを与える
エルニーニョ	水属性の全体攻撃
あらいぐま	味方全体のHPを回復し、ステータス異常も治療する
らくばん	敵単体のHPを１／４にし、ターンごとにダメージ
どくがえる	敵単体に毒属性のダメージを与え、毒状態にする
スノーボール	敵単体のHPを１／２にし、ターンごとにダメージ
なだれ	氷属性の全体攻撃
ゆきうさぎ	味方全体のHPを大幅に回復する

チョコボレーシング 〜幻界へのロード〜

今回は、電撃グランプリの募集要項と、9コース分のワンポイント攻略をお届けします。

発売中 RCG	▶¥5,800	▶スクウェア
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

楽しいんですよ、これ。なんででしょうねぇ、いや、よくできてるからってのはわかるんですけど、楽しいんですよ、気がつくとボォーっとプレイしてたりするんですよ、2時間くらい。で、編集長に怒られるんですよ、遊びすぎだって。でもねぇ、編集長ねぇ、スピンダッシュできる？　これをつなぐと、もしかすると、すごいタイムが出るかもよ？……あっ、すいません、出るかもしれませんよ。(以下、なぜか「ですます」調で書いてみました、デブ専レーサー・偽)

DPS+DPS-D 合同企画 チョコボレーシング 〜幻界へのロード〜 電撃グランプリ応募要項

まずは、エディットキャラを作ることが重要です。

何はなくとも、今回の電撃グランプリに参加していただくには、エディットキャラが必要です。今回は、そのためのワンポイント攻略も用意しました。

開催されるレースは、以下の3モードで!!

今回、開催される「電撃グランプリ」は、以下の3つのモードでレースを行います。簡単に言ってしまうと、対戦型のグランプリとリレーは読者のみなさんからエディットキャラを送ってもらい、そのキャラを、それぞれのウォッチモードで戦わせて勝敗を決しようというものです。組みあわせなどは厳正な抽選で決定し、原則として一発勝負のトーナメントを何度か行い、レースを進めていきます。タイムアタックは、これは単純にベストタイムを競っていただきます。

ストーリーモードをクリアする！

エディットキャラを作るためには、ストーリーモードをクリアしなくてはなりません。クリア後に、そのときの第1話から第9話までの走りに応じたポイントが与えられ、それを以下の5項目に振り分けてエディットキャラを作る、というのは前号でもお伝えした通り。重要なのは、それぞれのコースをどう走るか、ということと、どの項目を重視してポイントを振り分けるか、という2点です。まず、ポイント振り分けから考えましょう。

▲「走り」を評価するポイントは、タイムだけではないようです。

パラメーターについて

評価ポイントの満点は100点、項目は5項目なので、それぞれをマックスの20にできれば……

項目	内容
最高速	トップスピードの速さを決定する項目。基本的にこれは高くしておかないとマズイでしょう。
	実際のレースの中で、これをおろそかにしては絶対に勝つことはできません。直線の伸びがないキャラは、抜きどころに困ってしまいます。できるだけ多くのポイントを割くのが基本。
加速	トップスピードに達するまでの早さを決定する項目。コーナー後の立ち上がりが違ってくる。
	トリッキーなステージが多いだけに、コーナー後の立ち上がりで威力を発揮する加速も、重視しなければいけないポイント。ヘイストやダッシュは作戦の一部として使いましょう。
グリップ	路面をしっかりつかむ能力を決定する項目。単純な話、これが高いと曲がりやすくなる。
	トリッキーなステージが多い割りには意外に軽視してかまわないのがこの項目。ドリフトで強引にコーナリングできてしまうので、あえてグリップに頼る必要はないかもしれません。
ドリフト	強引にコーナリングしていく際の、安定度を決定する項目。低いと、スピンしがちです。
	試しにこれを0にしてテストコースに出てみて下さい。コーナーでアクセル+ブレーキを同時押しした途端にスピンしてしまうはずです。最低でも、5くらいは割り振っておきましょう。
AGS	アビリティゲージがたまる早さを決定する項目。このゲームならではの重要なポイントです。
	どんなエディットキャラを作るにしても、アビリティとの組み合わせという戦略性は、直接勝敗に響く重要なポイントです。この項目だけは、なるべく20満点にしておきたいものです。

グランプリモード

6体のエディットキャラを使って、一発勝負のレースを行い、上位を次のレースに進め、最終的に最速最強の1体を決定します。何レース行うかは、応募状況によって変わります。

●応募に必要なもの

①使用するエディットキャラが入ったメモリーカード。②メモリーカードに入っているどのキャラを使用し、アビリティは何をつけるのか、キャラ名と、つけるアビリティを書いた用紙（書式自由）。※なお、1枚のメモリーカードにつき、1体の応募とします。

リレーモード

グランプリモード同様に一発勝負のレースを行い、上位のチームを次のレースに進め、最終的に最速最強の1チームを決定します。何レース行うかは、応募状況次第です。

●応募に必要なもの

①リレーチームとして使用するエディットキャラ（最低3体）の入ったメモリーカード。②どのキャラにどのアビリティをつけて、どの順番で走らせるかを明確にした用紙（書式自由）。※上のグランプリに応募するキャラクターがリレーチームのメンバーに入っていても、問題はありません。

タイムアタックモード

単純に誰が最速なのかを競うタイムアタックモード。実は詳細はまだ明らかにできない部分もあったりするのですが、そのへんは次号を確認して下さい。

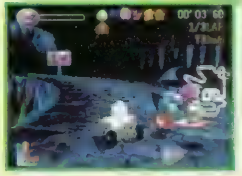
●応募に必要なもの

①タイムアタックモードでタイムを記録した『チョコボR』のセーブデータが入っているメモリーカード。このモードに関しては、特に用紙を必要とせず、応募されたタイムすべてを対象に、全コース、3周のトータルタイムと1周だけのラップタイムの2つで最速を競っていただきます。

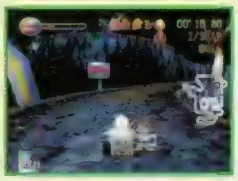
©1999スクウェア

コースはすべて幻界で行います！攻略してください

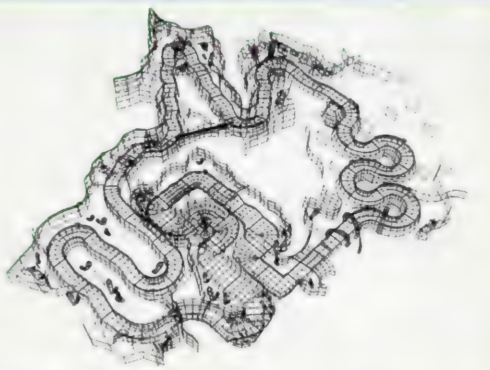
グランプリとリレーの2つのモードに関しては、ステージは幻界のみでレースを行います（タイムアタックは全ステージが対象になります）。つまり、他ではどんなに遅い、あるいは弱くても、幻界でだけならバカッ速い、強いエディットキャラを作れればOKなのです。ただ、そうはいっても、幻界は幻界です。なかなかの難ステージであることは言うまでもありません。どのキャラを素材にし、どの項目を上げていくか、存分に悩んで、攻略して下さい。今回は、下に各キャラクターの特徴を簡単にまとめておきます。



◀蛇行するコース！ドリフトで強引に抜けきるか、それともグリップで慎重に回るか？



◀コースアウトすると即落下してしまいます。実に厳しいですが、慣れてしまえば……。



ステージ図を見ただけでも、この難ステージ振りが尋常ではないことは簡単に理解してもらえるでしょう。グリップで攻めるか、ドリフト…あるいは一気にアビリティ勝負に出て能力差を引っくり返しますか？

チョコボ
マシン：ジェットブレードCR
固有アビリティ：ダッシュ

すべてにバランスのとれた万能タイプのキャラ。それを生かすには…

すべての能力が平均的で、クセのないキャラクター。左の5項目にはキャラ重量も、適度にあるようで、適度にありません。エディットキャラを作る際の、基準となるキャラと考えましょう。

白魔道士
マシン：ホーリーカーペット
固有アビリティ：バリア

性能自体はバランスがとれているのですがエディットの素材としては？

自分で操作して走るならば、初心者にもオススメできるキャラクターかもしれませんが、エディットする素材としては、インパクトには欠けるかもしれません。扱いやすいんですが……。

モーグリ
マシン：モグスルーR2
固有アビリティ：はばたき

初心者が使うキャラには適しているでしょうが幻界を戦うには？

チョコボと比較した場合、グリップ性能とステアリング特性が高いので初心者が自分で操作する場合には心強いのですが、幻界で戦うエディットキャラの素材としてはどうでしょう？

デブチョコボ
マシン：DEV.トライシクル
固有アビリティ：魔石あずかり

今回の優勝候補最右翼？　実際に操作しても、エディットでもいけます

もともとキャラ性能は低くないですし、重量をカバーする加速性能とグリップ力から、幻界ステージ限定の今回、実は最強のキャラかもしれません。アビリティさえまちがえなければ！

ゴーレム
マシン：ロックルーザーV8
固有アビリティ：グリプル

見た目通りの重量級キャラだが、加速性能の高さも意外に見逃せません

見た目通り、重量はかなりあるキャラクターですが、加速性能がかなり高いことにも注目してみましょう。グリップ力も悪くはないので、アビリティ次第でいい勝負をするかもしれません。

ベヒーモス
マシン：ベヒーメタル99式
固有アビリティ：突進

たとえていうならば、戦闘レベルに到達したモーグリでしょうか？

非常に強そうに見えますが、実はデブチョコボのほうが重いです。最高速は微妙にベヒーモスのほうが上ですが。AGSに20ポイントを振り分け、ガンガン勝負に出れば、デブ同等になるでしょう。

ゴブリン
マシン：ゴブトロッコH4
固有アビリティ：ぶんどる

重量の軽さと最高速は魅力ですが、当たり弱いのはどうでしょうか？

重量が軽く最高速が速いとなると、それだけで魅力的に思えてしまいますが、コースアウトが即落下という幻界で、当たりに弱いのはどうかと思います。魔石系のアビリティがおすすめです。

バハムート
マシン：ドラゴンウイング
固有アビリティ：メガフレア

見た目に似合わず意外と重量級ですが、使ってみると意外に……

ストーリーモードでは幻界の主です。バリアでも防ぎきれないメガフレアは、かなり脅威ですが、いざ自分のキャラとして考えてみると、今いちかもしれません。加速性能はそこそこですが……。

黒魔道士
マシン：魔雲
固有アビリティ：魔石アップ

最高速の伸びとAGSの速さが特徴ですが、グリップ力には不安も残る

空中を進むタイプのキャラとして白魔道士と比較した場合、最高速は優れているのですが、加速性能とグリップ力、ステアリング特性は低いです。エディットで補えば、あるいは？

【ちなみに…】 スコールは、ストーリーモードを2回目にクリアすると登場し、挑戦を受けて勝つとストーリーモード以外で使えるようになる。

スコール
マシン：テンペスト
固有アビリティ：ガンブレード

最高速は固有アビリティを持つキャラとしては最速なのです。

残念ながら、スコールをエディットキャラの素材にすることはできません。シードだから？　その理由はわかりませんが、最高速の速さは十分魅力的なので、本当に残念です。できれば……。

このキャラは残念ながらエディットできません!!

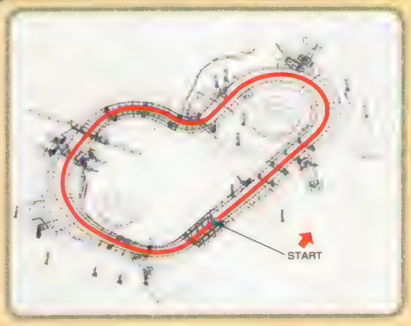
というわけで、多数の御応募をお待ちしております。

というわけで、みなさん、ふるって御参加くださいの「チョコボ レーシング」電撃グランプリ。応募には、各モードに必要なものと、住所・氏名・年齢・電話番号・職業（学生の方は小中高何年生か）を明記した用紙（用紙）を右のあて先にお送りください。しめ切りは4月28日消印有効です。まだまだ攻略の時間は残されています＆DPSでも次号、次々号と、徹底攻略予定。そちらも御参考にどうぞ。

応募あて先
〒101-8305
株式会社メディアワークス
DPS「チョコボR」係まで
1999年4月28日消印有効

※結果の発表は、Vol.109（5月21日発売号）を予定していますが、応募総数次第では、延期の可能性もあります。

シドのテストコースから幻界まで



シドのテストコース

選択可能キャラ チョコボ
新登場キャラ チョコボ
主な魔石 魔石はナシ

●ライバルも魔石も、まったく登場しません。チョコボが黙々と走り続けるわけです。コーナーリングやダッシュの感覚を覚えましょう。

ここでは、ダッシュの感覚にまず慣れましょう！

ここでは各ステージについて、ストーリーモードをクリアするために必要なワンポイント攻略をお届けします。まず「シドの〜」ですが、これは単純に走るだけです。ダッシュ中は地形の影響を受けないことを、まず覚えましょう。

◀ここでは、とにかくタイム！ 1分13秒を切るくらいが目標です。

ミスリル鉱山

選択可能キャラ チョコボ、モーグリ、ゴーレム
新登場キャラ ゴブリン
主な魔石 ブリザド

●選択するキャラは、慣れてくるまではチョコボ。慣れてきたらゴーレム（アビリティはダッシュ）も。

わかりやすいショートカットあり、狙いましょう

ここでの課題は、ライバルがアビリティのぶんどるを使ってくることにどう対処するのか？です。目で追うよりも音で反応できるはずなので、そちらの感覚に慣れておくほうが無難です。ショートカットも当然狙いましょう。

◀左側にショートカット部分への入口があります。確実に狙いましょう

モーグリフォレスト

選択可能キャラ チョコボ
新登場キャラ モーグリ
主な魔石 ヘイスト

●はじめて登場するライバルはモーグリです。ただ、普通に走っていれば、負けることはないでしょう。ここもまだ勉強のステージでしょう。

ヘイストの魔石は3つ集めてから使いましょう！

ここでは、ヘイストの魔石がステージ上に置かれています。確実に取ることもそうですが、3つ集めてから使うクセをつけるようにしましょう。アビリティのダッシュと組みあわせれば、かなり長い時間スピードアップできます。

◀森の中でのダッシュ、ヘイストはやや危険。第1コーナーが無難です。

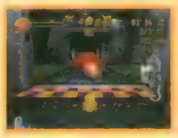
黒の館

選択可能キャラ チョコボ、モーグリ、ーレム、ゴブリン
新登場キャラ 黒魔道士
主な魔石 サンダー

●黒魔道士は魔石アップのアビリティで強い魔法を激しく使ってきます。サンダーは見切れるようになりましょう。

はじめての本格的な「戦い」になります！

直角コーナーを抜けて円状に周回する部分は、ダッシュしながらでも十分回っていけます。まずそれを習得しましょう。最後の魔石を狙いすぎると、コースアウトしがちです。十分注意してコーナリングしましょう。


◀スタート直後の魔石の下にブリザラ。これはかなり効果的な戦法です。

巨人の遺跡

選択可能キャラ チョコボ、モーグリ
新登場キャラ ゴーレム
主な魔石 ファイア

●ライバルが2体に増えて、ちょっとレースらしくなってきます。魔石は確実に集めるようにしましょう。

ファイアよりも実はヘイストを狙ったほうが◎

ここではファイアの魔石が主なものになりますが、直線が多いというステージの特徴を思えば、ヘイストのほうが使えます。「？」の魔石から積極的にとっていくようにしましょう。もちろん3つためてから、使いましょう。

◀ヘイストのポイントはここ。まっすぐ直線を進めるようになります。

ミシディア空中庭園

選択可能キャラ チョコボ、モーグリ、ゴーレム、ゴブリン、黒魔道士
新登場キャラ 白魔道士
主な魔石 ミニマム

●このコースでは、とにかくミニマムの攻撃がイヤラシイです。どうしましょうか…？

ダッシュやヘイストをためておくのも戦法です

ミニマムの魔法をくらったときの減速はかなり痛いです。ただ、これは回避するのが難しいので、ダッシュやヘイストをあえて使わずにためておき、減速分をリカバーするというのが得策かもしれません。上級者はスピンターボを。

◀ただ、ヘイストの場合は「ぶんどる」で奪われるかもしれません。

※「主な魔石」は、各コースで効果や使い方を覚えておきたい魔石です。初登場ではありませんし、これ以外が登場しないという意味でもありません。

ワンポイント攻略!!

［ハングリーランド］

選択可能キャラ チョコボ、モーグリ、ゴーレム、ゴブリン、黒魔道士、白魔道士
新登場キャラ デブチョコボ
主な魔石 死の宣告

●基本的な印象は「ミシディアの～」と変わりません。長丁場のレースになります。

魔石の攻防が激化します！　バリアで守るべき？

ここから魔石による攻防がかなり激化してきます。それを避けるためには、アビリティのバリアを装備するのが無難でしょう。ただ、それではタイムが伸びず、ポイントが上がらないでしょう。勝負に出るのも、またアリかと。

◀アビリティはダッシュ、あえてリフレク狙いも手で

［グルグ火山］

選択可能キャラ チョコボ、モーグリ、ゴーレム、ゴブリン、黒魔道士、白魔道士、デブチョコボ
新登場キャラ ベヒーモス
主な魔石 リフレク

●とにかく安全に確実に回ることがまず大切です。

コースアウトを避けて、確実に回りましょう

コースアウトすると即落下というポイントもそうですが、注意すべきは渓谷の部分です。壁に当たり判定があるので、あまり激しく左右に動くと、減速してしまいます。確実に回れるラインどりを徹底しましょう。

◀最終コーナーはとにかく注意。絶対安全に回るようにしましょう。

［幻　界］

選択可能キャラ：チョコボ、モーグリ、ゴーレム、ゴブリン、黒魔道士、白魔道士、デブチョコボ、ベヒーモス
新登場キャラ：バハムート
主な魔石：アルテマ

●まずコースを覚えましょう。すべてはそこからなのです。

慣れましょう、慣れてしまえばOKです！

アビリティにダッシュをつけても、結局落下の可能性が増すだけでしょう。使いどころに悩むだけです。最初はタイムをあきらめてバリア。何度か走るうちにラインどりを覚えてくれば、楽に回れるようになるはずです。

◀ヘアピンは思い切ってブレーキングも必要です。魔石も狙いましょう。

まだまだ広がりまくる!「チョコボR」の楽しみ方

今回はキャラクターエディット＆各ステージのワンポイント攻略と、ストーリーモードの話題に終始しましたが、『チョコボR』の楽しみは、もちろんこれだけではありません。すべてのモードを遊び尽くす過程の中で、より強いエディットキャラ、より強いリレーチームが見えてくるでしょう。

なんか不自然な……

なんか不自然なアキの目立つオプション画面。もちろんここを埋めるものはあるわけです。こういう部分どんどん発見できます。

テストしてみましょう ウオッチモード

▲キャラクターをエディットした後は、このモードで試しましょう。実際の電撃グランプリも、これですから。

ミラーモード

さて、上で「不自然な」と書いたことについて、いきなりここで種明かしをしてしまいます。オプション画面の不自然に空いている1つは、ミラーモードのオン・オフを切り替えるところです。ここをオンにしておくと、各モードで現れるコースが、すべて左右逆になるのです。その出現条件は、グランプリモードの全コースでバハムート・クラスを制することです。エディットキャラを使えば、かなり楽に達成できるでしょう。

王冠がレベルアップ!!

ノーマル　ベヒーモス　バハムート

オプションで選択!!

◀ちなみに一度オンにすると、次回起動時もオンのままです。切り替えはこま

隠しキャラ登場

隠しキャラも、実は豊富に用意されています。今回は3体公開しています。これ以上は……いろいろ試してみて下さい。

クラウド

スコール

FFから参戦!!

シドタンク!!

他にも

◀シド！　シド！　シド！です。カッコイイです。

なんかいい感じ

◀隠しキャラの性能は必ずしも高いわけではないですが、なんかいい感じです。

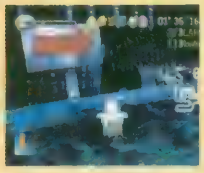
SHORT CUT ショートカット！

こんなところにあるとは！見逃せません、絶対に!!

このステージにも、実はショートカットが存在します。「ミスリル鉱山」よりもかなりわかりにくいので、下の画面写真を参考に、確実に狙っていけるようになりましょう。ゆるいヘアピンを1つ分ショートカットできるので、タイムはかなり縮められるはずです。何度も練習する価値は、絶対にあります。

どう考えてもこんなところに…

あっ！ショートカットコース発見!!



▲この2つめの看板の、ちょうど矢印の下あたりに突っ込むような感覚でダイブです！　コワイですけど。

▼無事に1本橋を渡り終えれば、そうとうなアドバンテージが得られます。ポイントも増えるでしょうし。

モンスターファーム2

隠されていたいろいろな事実がだんだん明らかになってきた『MF2』。ココからがさらに面白くなるぞ!

発売中 育成SLG ▶¥5,800 ▶テクモ ▶MC(1ブロック)、PS(5ブロック)

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

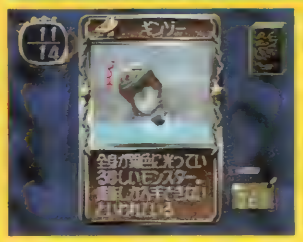
下の記事で詳しく書いてるけど、ポケットステーションのアルバイトで「スーパーパーフェクト」と呼ばれるポイントに到達するのはかなり厳しい(とくにハイスコア200点の壁は高い!)。もちろん、アルバイトの最大の目的はお金を稼ぐことなんだけど、アイテムをもらえないと何か物足りない……そんな気分になってきちゃう。おかげでアイテム数はいつも最大状態、お金は毎月「修行」に使ってもいいぐらい貯まってしまいましたとさ。これが実生活ならなぁ……　(一輝)

現在ヤリコミ中の人も、もう1回遊びなおす人も必見!

発売後1カ月たった今でも、バトルにあけくれるプレイヤーや、ひたすらモンスターを合体させ、新種を発見しようとするプレイヤーがいるなど、ハマり要素満載のこのゲーム。いったんクリアしたけど、仲間にならないモンスターがいるなど、モンスター出現イベントや「冒険」イベントを全部見ていない! っていう人も多いんじゃないかな? そこで今回は、ハードな戦いが続く中盤以降の大会スケジュールを紹介しつつ、イベント情報を大公開しちゃうぞ!!

▲モンスターのグレードやブリーダーのランク、期日など、いろんな条件がイベント発生にからんでくる。まずはモンスターのレベルアップから始めなければ!!

レアモンスター


◀今までは強敵として戦っていたモンスター。味方になるならこれほど頼もしいモンスターはいない。

イベント

◀いつもは修行で一定のルートしか行けない場所を、モンスターを連れて自由に探検できることも!

コルト'sCHECK①

ポケットステーションでアイテムをゲットしよう

アルバイトでは、お金以外にも稼いだ点数によって次のようなアイテムを手に入れることができま〜す!

①ハイスコアボーナス
総合得点が5000点以上のときに、出したハイスコアの点数で手に入るアイテム。

アルタケーキ(200点〜)
バリアメ(190点〜)
カララギマンゴー(180点〜)

②パーフェクト・ボーナス
5000点以上の仕事で、パーフェクトの点数に従って手に入るアイテムがコレ!

金のメダル(72点〜)
銀のメダル(71点〜)
メダル(65点〜)

③スーパーパーフェクト・ボーナス
ハイスコアとパーフェクトの点数が高ければ、さらにいいモノがもらえるんだよ。

DNAカプセル(ハイスコア225点〜)
オルゴール　(パーフェクト73点〜)

▲ハイスコアボーナス以外は、アルバイトのご褒美でしか手に入らない。高いパーフェクト点数でもらえるアイテムは、高い金額で買い取ってもらえるのだ。

④回数ボーナス
パークに戻って、750G以上の報酬を10回受け取ったときには、モンスターのえさがもらえるよ。あ、そうだ、もらえるアイテムは季節によって変わるからね!

ハーフケーキ (春・秋)
かき氷 (夏)
やきいも (冬)

目指せS級ブリーダー!! 中盤以降の大会スケジュール

今回はグレードB以上、最高ランクのSまでの定例大会スケジュールをすべてご紹介! グレードCとはひと味違う強豪たちがひしめく大会を勝ち抜いていくには、開催日に合わせたトレーニングメニューと休養を取らなければならない。体調を万全に整えることが大会参戦の第一条件なのは「MF」の基本だからね。また、中盤以降の息詰まる戦いを乗り越えるためのテクニックをまとめた、右の「モンスター育成アドバイス」と、優勝して手に入る賞品の効果を表にした「アイテム一覧」も併せて活用すれば、栄冠はさらに近くなる。

Sランクを制覇するモンスター育成アドバイス

●実戦(大会)で腕を磨け!
大会で優勝しなくても、いい成績を収めればモンスターのパラメータが上昇し、賞金も手に入る。このとき、連戦のしすぎで疲れがたまらないように注意しよう。

●バランスよく技を覚えさせろ!
中盤以降の戦闘の勝敗を分けるのは、技がいかに効果的に決まるか。特にクリティカル技は、敵を転ばせて動きを封じ、反撃までの時間を稼げるので、かなり重要になる。命中率が低いので、パラメータ「命中」を上げるのも有効だ。

●長生きも立派な武器!?
合体で誕生しない基本モンスターは、普通に生きていて到達できるグレードはBが限度。早死にしないように育てて、できるだけ多くの大会に出場させよう。

▲4体の総当たり戦で2位(トーナメントは3位)、6体以上なら4位まで賞金がもらえる。

グレードB〜S 年間スケジュール

月	グレード	週	大会	DATA
4月	A	第3週	フェニックス杯	トーナメント戦・4体 4000G
4月	B	第4週	スプリング・カーニバル(B)	トーナメント戦・4体「円盤石のかけら」・3000G
5月	A	第1週	IMa会長賞(春)	トーナメント戦・4体「ディノのしっぽ」・3000G
5月	A	第3週	タウルス杯	総当たり戦・4体「タウルスの角」・5000G
6月	全	第4週	IMa公式戦	総当たり戦・8体 3000〜5000G
7月	B	第2週	パパス記念(夏)	総当たり戦・4体「金のかたまり」・4000G
8月	B	第3週	サマー・カーニバル	トーナメント戦・4体「円盤石のかけら」3000G
9月	A	第1週	テロメアン杯	総当たり戦・4体「テロメアン」・4000G
9月	B	第2週	万精丹杯	総当たり戦・4体「万精丹」・3000G
9月	全	第4週	IMa公式戦	総当たり戦・8体 3000〜5000G

 ©TECMO,LTD.1997,1999

強敵が待つ！　4大大会を制覇しろ

ブリーダーのランクは、1年に4回開催されるIMa主催の公式戦に優勝することで1段ずつ上がっていく。グレードE優勝で初段なので、モンスターの最高位グレードSを制覇すると6段になる。これが下の「IMa 4大大会」への参加資格だ。開催1カ月前にはプレイヤーのもとに招待状が届くので、体調整備とトレーニングに励もう。

①M−1グランプリ(4月2週)

4体による総当たり戦。文字通りモンスターの中のモンスターを選ぶ大会で、敵モンスターはいずれ劣らぬ重量級がそろっている。優勝賞金10000G（2位は5000G）。

②ウィナーズ杯(7月2週)

4体による総当たり戦。バリエーション豊かなモンスターが参戦するだけあって、一本調子の戦法では勝敗が決まりにくいのが特徴。優勝賞金10000G（2位は5000G）。

③ワールドモンスターズ杯(10月2週)

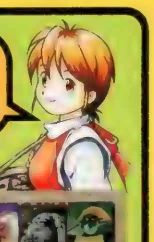
4体による総当たり戦。参戦するモンスターは、見た目も個性的なら、その能力もさまざま。強力なモンスターが多数登場するぞ。優勝賞金10000G、（2位5000G）

④グレイテスト−4(1月2週)

4体による総当たり戦。モンスターの中でも極めつけの〝悪モン〟ばかりが参戦するので、大会中もっとも苦戦を強いられるだろう。優勝賞金10000G（2位は5000G）。

コルト's CHECK②

インビテーションマッチをご存じですか？



上の4大大会以外にも、隠し大会ともいえるイベントがありま〜す。インビテーションマッチもその1つで、試合形式は1対1の1本勝負です。強敵だけど、勝てば賞金もいっぱいもらえるし、すごいアイテムも手に入るんだよ！

7月にファームで発生する。「2大陸対抗戦」の出場経験があり、ブリーダーランク6段、モンスターのグレードB以上であること。小屋の増築を一度でもやっていることが必要条件。

▶最初は2大陸対抗戦。参加するだけでもOK！

大会以外にも冒険とモンスターがキミを呼ぶ

大会以外の形であらわれるイベントとして、以前「フェニックス火山」の冒険を紹介したよね？　各地の秘境をライフが続く限り歩き回って、珍しいアイテムを手に入れる「冒険」イベントや、もっと強力なモンスターの「登場」イベントは、ほかにもこんなにたくさんあるのだ。さて、全部見ることができるかな？

冒険！　パレパレジャングル

トレジャーハンターのカヴァロが、古代文明の謎を解くための冒険の旅を申し入れる。入り組んだ広い森の中は、まるで迷路だ。

「フェニックス火山」冒険後に、モンスターのランクがC、ライフが140、人気が40以上の10月1週に発生する。

冒険！　トーレス山脈

険しい氷の山道の中、いたるところに口を開けた洞穴を探索する。長い道のりだが、賢いモンスターなら近道を見つけるぞ。

「フェニックス火山」冒険後に、モンスターのランクがC、ライフが210、人気が50以上の2月1週に発生する。

冒険！　カウレア火山

古代文明を崩壊させた火山の周辺を探索するイベント。焼けたほこらや祭壇など、かつては文明の中心地だったことがうかがえる。

「フェニックス火山」冒険後に、モンスターのランクがB、ライフが280、人気が50以上の6月1週に発生する。

グジラキング登場

身長4.08メートル、体重3.5トン。大昔に沿岸地方でよく見られたモンスター。パワーがあっても動きが鈍く、あまりに大食いだったために、いつしか飼う者がいなくなった。

「温泉発掘」イベント発生後に、ブリーダーランク6段以上でモンスター小屋の増築を1回以上やっていた場合、「トーブル海岸」の修行に行く前に「グジラキング」の警告を受ける。

ケンタウロス来襲

身長2.13メートル、体重430キロ。砂漠地方に多く見られたモンスター。見かけとは違い、知的で誇り高く正義感も強い。長い眠りから目を覚まし、再びこの世に出現した。

「フェニックス火山」冒険後の3〜8月に、ブリーダーランク4段以上でランクB以上のモンスターが「マンディー砂漠」の修行に行くと「ヤリ」を入手する。次の週にケンタウロスが登場。

おまけ　キンゾー誕生!?

「ギンゾー」(予約特典「秘密のCD」から誕生するモンスター)と「ブロンズゾー」の合体で生まれる。ブロンズゾーはモンスター甲子園(※)でゲットできるぞ。

※「モンスター甲子園」は、テクモ主催の「モンスターファーム2」を使ったイベントです。レアモンスター「ブロンズゾー」は、この会場で配布される予定です。なお、大会の開催日程に関しましては、テクモホットライン(03−3222−7550)にてご確認ください

大会で手に入るアイテム一覧

プレイヤーが一度に持てるアイテムの数は14個とかなり少ない。それに、モンスター育成のため積極的に大会に参加するので、優勝商品もすぐに持て余すようになるはず。だからこそ、右の表で賞品アイテムの効果を確認して、自分にとって必要と思われるものから優先的に集めていこう。資金が少ないときのために、売り値もチェックしておこうね！

アイテム名	手に入る大会	ランク	効果	売り値
円盤石のかけら(ハム)	ヤング・モンスター杯	E	「根性」を伝承	500G
アルテミス像	アルテミス杯		疲労ー・甘え+	1500G
円盤石のかけら(ライガー)	ルーキー杯		「集中」を伝承	500G
円盤石のかけら(スエゾー)	もみじトーナメント		「余裕」を伝承	500G
円盤石のかけら(ナーガ)	ブリーダー杯		命中+50	500G
円盤石のかけら(ロードランナー)	スプリング・カーニバル(D)	D	「走り込み」が得意に	500G
ふにごのかさし	ジェミニ杯		ストレスー・恐れ+	1500G
ナギール	ナギール杯		寿命ー・命中150%・丈夫さ150%	500G
円盤石のかけら(アーケロ)	デザートレーン賞		「かいそう」が得意に	500G
円盤石のかけら(モノリス)	カロエ記念		丈夫さ+50	500G
円盤石のかけら(プラント)	トーレス・トーナメント		寿命+	1500G
ソンナ・バナナ	パレパレ記念		寿命・恐れ・10甘え・10体型が上下に変動	100G
円盤石のかけら(コロパンドラ)	スプリング・カーニバル(C)	C	甘え+	500G
円盤石のかけら(モッチー)	コラート記念		人気+50	500G
カニのはさみ	クラブ杯		丈夫さ+50・命中+50	500G
スター・プルーン	トーブル・シー杯		甘え+・体型+・人気+20	500G
活精丹	活精丹杯	C	寿命ー・回避150%・ちから150%	750G
円盤石のかけら(ゲル)	マンディー記念		[illegible]が得意に	500G
円盤石のかけら(ネンドロ)	カウレア記念		「闘魂」を伝承	500G
トロロン	トロロン杯		寿命ー・ちから+10・命中+5	600G
円盤石のかけら(ラウー)	スプリング・カーニバル(B)	B	「ジャングル」が得意に	1000G
金のかたまり	パパス記念(夏)		???	6000G
円盤石のかけら(ピクシー)	サマー・カーニバル		かしこさ+50	1000G
万精丹	万精丹杯		寿命ー・ライフ+10・命中+10・回避ー10	1500G
銀のかたまり	パパス記念(秋)		???	4000G
円盤石のかけら(アローヘッド)	トーブル・ポート記念		「我慢」を伝承	500G
ラロックス	ラロックス杯		寿命ー・ライフー10・10ちから+10・10丈夫さ+10	500G
円盤石のかけら(ホッパー)	ポアンカ記念		体型ー	500G
ティノのしっぽ	IMa会長賞(春)	A	疲労ー	250G
タウルスの角	タウルス杯		善悪+	2000G
デロメアン	デロメアン杯		寿命ー・回避200%・ちから120%・命中120%	2000G
プラチナ	IMa会長賞(秋)		???	8000G

月	ランク	週	大会	DATA
10月	B	第2週	パパス記念(秋)	総当たり戦・4体「銀のかたまり」・4000G
11月	B	第2週	トーブル・ポート記念	総当たり戦・4体「円盤石のかけら」・5000G
11月	A	第4週	IMa会長賞(秋)	トーナメント戦・4体「プラチナ」・3000G
12月	B	第2週	ラロックス杯	総当たり戦・4体「ラロックス」・3000G
12月	全	第4週	IMa公式戦	総当たり戦・8体 3000〜5000G
1月	B	第2週	シリウス杯	総当たり戦・4体 4000G
2月	B	第2週	ポアンカ記念	総当たり戦・4体「円盤石のかけら」・5000G
3月	全	第4週	IMa公式戦	総当たり戦・8体 3000〜5000G

モンスターファーム2

ウンジャマ・ラミー

COOLプレイを超えるFEVERプレイとは!?
今回は『ウンジャマ』のさまざまな隠し要素に迫る!

発売中 ACT	▶¥5,800 ▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「bm」がアーケードで流行り出してからリズムゲームというジャンルが注目され、ダンス、ギター、ドラム、VJといった色々なタイプのリズムゲームが登場してきている。ギターでロックというテーマは同じだけど、「ウンジャマ」とはちょっと違った（っていうかかなり？）、「クエスト・フォー・フェイム」（ピック型コントローラを使うやつ）というリズムゲームも結構イケてますよ。エアロスミスが好きな人には特にオススメです。　（突然レビュアーのゴー）

ジャンボニュース!!

前作の主人公パラッパくん発見!

感激！　パラッパくんはやっぱりいました！　でも、ゲームを一度クリアしないとパラッパくんには会えないんだ。そこで、プレイのアドバイスをちょっと紹介。１つ、演奏の順番は先生→ラミー。担当するフレーズのボタンの指定は先生と同じなので、先生のフレーズのときにボタンの指定とリズムを覚えておこう。２つ、先生とラミーの演奏するフレーズの下のバーはそれぞれ色が違う。先生は緑色で、ラミーは紫色。よく見て！

Parappa

前作「パラッパラッパー」の主人公で、ラップ犬とはパラッパくんのこと。今回も歯切れのいいラップを聴かせてくれます。ちなみに前作でおなじみの、ＰＪ（クマ）や、サニーちゃん（花）も登場するよ。

◀パラッパモードでは、ラミーちゃんのときと同じルールで遊べるよ。

パラッパくん

パラッパくんとラミーちゃん ラップ&ギターでCOOLにキメろ!

表の主人公がラミーちゃんなら、裏の主人公はパラッパくん（影の番長って意味じゃないよ）。どちらもボリューム満点の内容なのだ。

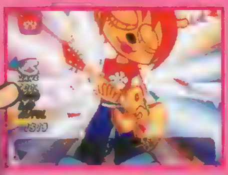
ストーリーモード!

◀パラッパくんの月～金曜までの物語を描いたエピソードが楽しい。

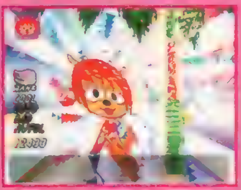
協力&対戦!! パラッパくんと

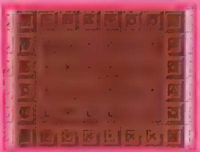
▲本編と同じように協力＆対戦が可能。ギターとラップで勝負！

イカしたアレンジでCoolプレイに突入!



先生のお手本を無視して、自分なりにカッチョいいアレンジをきかせているとＣＯＯＬプレイに突入する。そしてさらに、今回ここで紹介しているコマンドを、ＣＯＯＬプレイ中に入力することで、さらに上のランク、ＦＥＶＥＲプレイに突入するのだ。



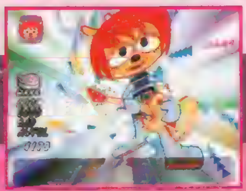


◀▲実はロード画面中にあったあの謎のコマンドが、ＦＥＶＥＲプレイへのカギだったのだ。ＦＥＶＥＲプレイ中は、点数もハンパじゃなくガンガン上がる。

フィーバープレイのポイント

Coolプレイで❶～❻のフレーズを演奏!

ＣＯＯＬに突入したら、リズムにあわせて各ステージの表にあるフレーズを演奏（①～⑥の番号のどれでもいい）しよう。曲ごとにテンポが違うので、休符に注意すること。



▶ボタンを押してみると、聞き覚えのあるフレーズだということがわかる。

Stage-1

よく見るとほとんどのフレーズが休符から始まる。３番のフレーズを弾いてみると、聞き覚えがあるフレーズということがわかる。

❶		△	△		△	R		
❷		○		○	R	○	○	
❸	×	□	△	○		×	□	
❹		□	□	○		□	□	
❺		L			R		R	□
❻		R	R	R	R			

『ウンジャマ』の生みと育ての親 松浦雅也氏にインタビュー！

INTERVIEW

今回、OPS編集部ではプロデューサーの松浦氏に直撃インタビューを決行！ とっておきの話やどーでもいい話をいろいろ聞いてきたぞ!!

松浦雅也氏プロフィール

1961年、大阪生まれ。1985年に音楽ユニット「PSY・S」でデビュー。その後マルチメディアソフトを多数発表したのち、1996年に「パラッパラッパー」をプロデュース。

作曲はキツかったですよ～!!

――さっそくですが「ウンジャマ」って曲がすごくいいですよね。バリエーションも豊富だし。

松浦氏（以下M）：作曲には苦労しましたからねぇ。今回、曲を作る上で大きな負担になっているのは、対戦や協力っていう要素なんですよ。どうしてかっていうと、２人プレイでは「先生のお手本→プレイヤー１→先生のお手本→プレイヤー２」っていう構成を動かせない。でも、そこでお手本通りにプレイしたときの得点に大きなバラツキがあっちゃいけないんです。ということで、この４つのパートはほぼ同じフレーズじゃなきゃいけないわけです。これは作曲者にとってはキツイ作業ですよ～。

おまけにパラッパとの２人プレイだと、バックのオケもフレーズごとに変わるじゃないですか。だから、そんな状態でも音楽的に破綻しないような曲を作らなきゃならないわけで。作業中は、ほとんど不可能なんじゃないかと思いましたね。

――高得点を叩き出すコツはありますか？

M：まあ、自分がかっこいいと思うアドリブをキメていけばいいんですけど…。あ、でもこのゲームって、極限まで突き詰めると、高い得点の演奏と本当に美しい演奏っていうのが両立しないケースもあるんです。ただ、COMのプレイは１つ１つのフレーズをチェックして、かっこよくて高得点のものを選んでますから、ちょっと参考にしてみてください。

キーワードはジャグジーだった!?

――ストーリーも相変わらずユニークですね。

M：ラミーちゃんがタマネギ先生の「カジノ」のキーワードを思い出して、先生の無謀な要求に応えていくっていう設定なんですが、実はこれ、かなりあとで決まったんです。だから、各ステージでの「カジノ」の出し方はすごく強引ですよね（笑）。

――タマネギ先生の芽が伸びて…っていう設定もあとから決まったんですか？

M：いや、タマネギ先生をステージ１に出そうっていうのは最初から決めてました。ただ、キーワードは「カジノ」じゃなかったですけどね。

――最初のキーワードは何だったんですか？

M：うーん、ホントのこと言うと、最初は「ジャグジー」だったんですよ（笑）。「道場、ジャグジー、It's all in my mind」。ところが、ジャグジーっていうのは商標登録されていて…。

――いや、待ってください（笑）。そもそもどうしてジャグジーなんですか？

M：なんかこう、破産したバブルおやじみたいなヤツにとって、ぜいたくな感じがするものは何かって考えてたんですよ。スタッフみんなで「フェラーリかなぁ」なんて言ってるうちに、道場にジャグジーがあって、みんなで入っているイメージが浮かんできてしまって、スタッフみんなで「それだーっ！」って（笑）。いや、でもよく考えると、カジノにしておいて良かったですよ。ジャクジーだったら毎回風呂入るしかないですからね（笑）。

そこからさらにFEVERプレイに突撃!!

Stage-2

この曲は、ボタンの途中に休符が入るフレーズが多いので、注意（特に６番は休符が長い）すること。「ノリノリで！ 楽しんで！」

1			△	△		△	○	
2	○		△	○		○		○
3	×			×	×		R	R
4	□			□	□	□		
5	L	R		L	R		○	
6	R					R		○

Stage-3

このステージの曲はリズムが早いので、テンポに注意すること。ボタンを押したときのギターの音をよく聴いていけば大丈夫！

1	△			△		△	△	△
2	○			○	○		○	○
3	×			×	×		×	×
4		□	□	□	□	□	□	
5		L	L		L	L	L	○
6	R	R	R			R	R	R

Stage-4

２つのボタンの組み合わせによるフレーズ。機長のボーカルを思い出してテンポよくリズムを刻んで「ネバリキレ！ ソルジャー！」

1			△	△		○	○	○
2	○	○	○		△	△		△
3			×	×		○	○	○
4	□		△	△		□		△
5	L	L		L	L		○	○
6	R			×		×	×	×

Stage-5

テンポは早いようで遅くもないので、ちょっと難しめ？ リズムをよく聴いて、ボタンを押すタイミングを間違えないようにしよう。

1	△	R		R	△			△
2	○	○				R	R	
3		×	×	○	○			
4	□	□	□	○		□	○	
5	L	×		×	○		○	○
6	R	R		□		□	R	□

Stage-6

ステージの曲が難しいので、COOLプレイに突入するのも困難。特にL、Rボタンが指定されるフレーズは徹底的に覚えておこう。

1	△	△	△			△		○
2		○			○		R	L
3	×	□		□	□		□	
4	□	□	○	○		×	×	
5		L			□		□	□
6	R	□	L			R	□	□

Stage-7

ボタンはちょっと簡単。でもCOOLプレイに突入するとケイティのボーカルが聴けなくなっちゃうんだよね。ちょっとイヤかも？

1		△	△		△		○	○
2		○	○	○	○	○	○	
3		×	×	×	×			
4		□	□	□	□		□	□
5	L			□	□	□	L	L
6		R	R	R	R			R

©1999 Sony Computer Entertainment Inc. © Rodney A. Greenblat/Interlink

スパイロ・ザ・ドラゴン

『クラッシュ』シリーズの作者が贈る3D・ACT。
今回は、買ってすぐ役立つ発売直前攻略だ!

4/1 ACT	▶¥5,800(初回限定版は「サルゲッチュ」体験版同梱) ▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、PS(10ブロック)、AC(DS対応)

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームで一番ウケそうなところは、「キャラのかわいらしさ」ではないかと思う。主人公スパイロの、どことなく憎めないかわいらしさは、小さな子どもや女の人にも受け入れられやすいことだろう。洋ゲーのACTというと、これまでは雰囲気も難易度もちょっとマニアックなものが多かったが、さすが「クラッシュ」を作ったマーク・サーニーの作品。「スパイロ」の登場で、マニア層以外の人にもACT本来の楽しさが広まるかもしれない。（城イドム）

発売直前! 世界探索のポイントをチェック!!

元気な子どもドラゴンのスパイロが大活躍するACT、「スパイロ・ザ・ドラゴン」。いよいよ発売も間近に迫り、〝早く遊びたい度〟がMAX状態になっている読者も多いことだろう。このゲームを買ってから、スムーズにプレイを楽しむために、今回は知っていると役立つ攻略情報をお届けするぞ。基本攻略はもちろん、このゲームを極めようと思っている人も必見の情報が満載なので、すみずみまでチェックしておこう!

POINT 1 多彩なステージを自由に飛び回ろう!

普通のACTは、1面の次に2面といった具合に、各ステージを順番にクリアしていくものが多いけれど、『スパイロ』は6つのステージが集まった「ワールド」内を自由に行き来することが可能。ワールドの中心にある「ホーム」と呼ばれるステージを経由することで、好きなステージから攻略できるのだ。例えば「あるステージでどうしても解けない謎が1つあるから、あとまわしにして違うステージを攻略する」など、プレイヤー自身が自分で冒険の手順を決めることも可能。用意されているステージは、どれも幻想的で美しい場所ばかり。さまざまなバリエーションと、心憎い仕掛けが満載でプレイヤーを決して飽きさせないのだ。

ワールドの始まりはホームから

POINT 2 アクションを極めよう!

スパイロがこなすアクションには、口から火炎を吐いたり、高いところから滑空したりと、ユニークなものが多い。もちろんダッシュやジャンプなどの基本アクションもちゃんと用意されているので、これらをしっかり使いこなせば、ゲームをスムーズに進められるぞ。どのアクションも複雑な操作は必要としないので、ゲーム初心者でも安心なのだ。

スパークスにも注目!

▲ヒツジなど、特定の敵を倒すとチョウが出現。

スパークス（スパイロの側にいるトンボ）は、スパイロの体力ゲージのような存在。スパイロがダメージを受けるとしだいに弱っていくが、チョウを食べれば体力回復なのだ。

ダッシュ

▶□ボタンを押すとダッシュ。ダッシュ中は移動速度がアップするだけでなく、体当たり（頭突き）も可能に。

火炎

◀○ボタンで火炎を吐ける。敵への攻撃はもちろん、特定のオブジェ（テントなど）を焼き払うこともできるぞ。

POINT 3 ステージを把握しよう!

落ちているダイヤや、捕らわれの身になっている仲間のドラゴンたちを探し出すのも、ゲームの大きな楽しみの1つ。ある程度の見落としがあっても先に進めるけれど、全部見つけ出しておくと、あとでいいことが……。なお、ゲーム中にセレクトボタンを押すと、そのワールドの探索状況を確認できるぞ。

◀ドラゴンを救出!! 助けるとヒントをもらえる。

▶「あの足場にはどう進めば行けるのかな?」といった、ルート探しの楽しみもいっぱい。

◀宝箱もいっぱい。その種類によって開け方も異なるのだ。

ワンポイントアドバイス1 グライド〔滑空〕を使いこなそう!

ジャンプ中に、もう一度⊗ボタン（ジャンプボタン）を押すと、スパイロはグライダーの滑空のようなアクション、グライドを使えるぞ。このアクションを使いこなせば、移動範囲もグーンと広がる。ゲームを始めたら、まず最初にマスターしておこう。

▼△ボタンを押せば、グライドを中断できる。

▲グライドはジャンプの頂点から開始しよう。

ワンポイントアドバイス2 視点の操作を工夫しよう!

△ボタンを押すと視点がスパイロの正面方向に修正される。常に進行方向を見ることができるので、攻略が楽になるぞ。また、さらにもう一度△ボタンを押して、そのまま押し続けると画面がスパイロの視点になり、✚キーで周囲を見渡せるようになる。地形をしっかり把握することで、かなりプレイしやすくなるはずだ。

◀ドロボウを追いかけるときにはダッシュが必須。△ボタンを使いながら追いかけると、捕まえやすい。

 ©Spyro the Dragon TM & © UIS. www. universalstudios. com ; Dev. by IGI

楽しいぞ！ ボーナスステージ!!

各ワールドの５つ目のステージには、ボーナスステージと呼ばれる特殊ステージが控えている。このステージでは、グライドをずっと持続できるのが最大の特徴で、空中を流れるように飛びながら、ステージ内のターゲットをすべてゲット（パーフェクトクリア）するのが目的だ。残りタイムが０になったり、下の湖などに落ちてしまったら、やり直しだぞ。

▼ボーナスステージは通常ステージとは違い、ずっとグライドを持続できる。メチャ気持ちいいぞ。

▲ターゲットをゲットすると、残りタイムが数秒加算される加算タイムは下で「＋３」などと表記してあるので参考に。

タイムアタックもできるのだ!!

一度パーフェクトをとってから、そのボーナスステージをプレイすると、タイムアタックに挑戦できるぞ。どのアイテムから狙っていくか、効率の良いルートを探す試行錯誤がかなり楽しいのだ。ちなみに、読者のみんなのタイムは、本誌「DPSコロシアム」のコーナーで募集するぞ。よかったら参加してみてね。

▶これがタイムアタック画面。プレイの制限時間もなくなるのだ。

◀叩き出したベストタイムは、メモリーカードに残すことができる。

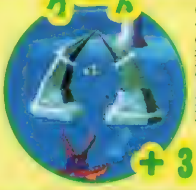
目指せパーフェクト サニー スカイ ☞ここでのターゲット

宝箱

＋３

◀炎を吹きつければゲットできる。岩などの上にあるので狙いにくい。

ゲート



＋３

◀このゲートはくぐるだけでOK。ゲートそのものへの接触に注意。

飛行機

＋３

◀決まったルートを飛び回る。炎を吹きつければゲットできるぞ。

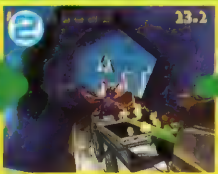
機関車のタル

＋３

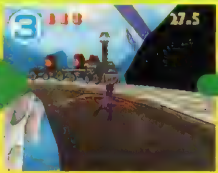
◀一つの荷台に、２つのタルが積まれている。炎を吹きつければOK。

自由度の高いプレイが特徴のこのゲーム。パーフェクトを取るためのルートは無限に考えられるが、ここでは編集部オススメのルートを連続写真で紹介しよう。このステージの最大の難関は飛び回る飛行機。中央の塔（てっぺんに緑のダイヤが置かれている）を中心に、各４機ずつが時計回りと反時計回りに飛んでいるのだ。

▲スタート直後、写真のように進路を左にとり、一路、水辺のトンネルに向かう。

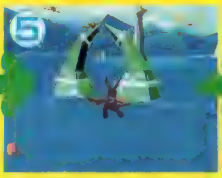


▲最初の機関車のタルをゲット。そのまま線路に沿って進めば、タルを連続ゲットできる。



▲この４つ目（最後）の機関車のタルもゲットしたら、壁に沿って右手に進んでいこう。

▲右手に１つ目のゲートが見えてくる。このゲートは左側からくぐり抜けるのがベスト。



▲２つ目のゲートをくぐったら、次は旋回する飛行機を狙っていこう。

▲飛行機を８機すべてゲットしたら写真のゲートに向かい、３～８個目のゲートをくぐる。

▲最後のゲートをくぐったら、右手にUターン。写真の洞窟に入り込むこと。

▲洞窟内と、その先の広間の宝箱をすべて破壊すればパーフェクトクリアだ。

チェック！ サニー スカイの行き方

写真の池の足場を、右の石から順に１つずつ踏みつけていこう。５つ目の足場に乗った瞬間に足場が光りだし、奥の扉が開くぞ。手前の看板に「ひみつのいりぐちが、ひらいたりする、なんてことはありませんからね」とか書いてあるけど、だまされてはダメなのだ。

▲足場を踏む順番が、扉を開くカギになる。

目指せパーフェクト ナイト スカイ ☞ここでのターゲット

宝箱

＋２

◀サニー スカイの宝箱と同じ。炎を吹きかければゲットできる。

ゲート

＋２

◀これもサニー スカイのものと同じ。普通にくぐればOK。

マジックリング

＋１

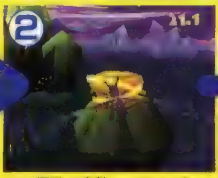
◀くぐるだけでOK。接触することもないので、非常にゲットしやすい。

灯台

＋１

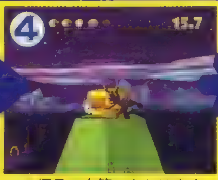
◀炎を吹きかければゲットできる。焼き払うことはできないので注意！

▲スタートしたら、すぐ正面にマジックリングが見えるはず。８個連続で一気にゲットしよう。

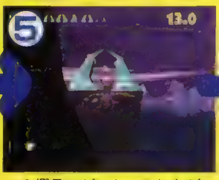


▲２個目の宝箱。これをゲットしたあとは、左上にすぐ方向転換しよう。

▲３個目の宝箱をゲットしたあとは、左に方向転換する。数を数えながら進んでいこう。



▲８個目の宝箱のあとはすぐに左下に方向転換。次のゲートを目指そう。



▲８個目のゲート。これをゲットしたら、左下へ急旋回して灯台に向かう。

▲１個目の灯台をゲットしたら、壁に沿って左に進み、２～３個目の灯台へ。

▲３個目の灯台ゲット後、今度は右に急旋回し、４個目の灯台に向かう。

▲６個目の灯台をゲットしたら左に方向転換。残りの灯台をとってパーフェクトクリアだ。

ナイト スカイのパーフェクトルートは非常に素直。マジックリング、宝箱、ゲート、灯台の順に、８個ずつゲットしていけばOKなのだ。ただし配置の関係上、急な方向転換を必要とする場所がいくつかあり、慣れないうちは進路を見失うこともしばしば。まずは左の連続写真の通りにプレイしてみよう。

チェック！ ナイト スカイの行き方

大砲を使い、写真にある意味ありげなマークつきの岩を破壊すれば道は開ける。この岩を見つけたら、すぐ近くにある大砲に注目。大砲は、砲台の尻をスパイロの頭で押せば回るので、岩の方に大砲を向け、砲台の尻に火炎を吐きかけよう。これでこの岩は破壊できる。

▲スパイロ正面の、変なマークつきの岩が曲者。

ヴァンピール 吸血鬼伝説

全3ステージをピンポイント攻略。知っていると得する知識と仲間にするオススメキャラを紹介だ!

発売中 SLG ▶¥5,800 ▶アートディンク ▶MC(2ブロック)、PS(15ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

超大作RPGのようなインパクトのある最近のタイトルに比べると、地味なタイトルともいえる「ヴァンピール」。しかし、優れたゲームシステムと、プレイヤーの想像力を広げる自由度の高さはハマります。とっつきにくい部分もあるけど、世界観も大変魅力的なのでプレイし始めるとつい長時間やってしまうのだ。本当は街の人間の全データを載せたかったんだけど、とりあえずエンディングまでみなさんを導くために全ステージをピンポイント攻略してみました。(ハス)

全3ステージ コイツだけは仲間にしたい

有力 吸血鬼候補をPICK UP

非常に自由度が高いため、必勝パターンをどうしてもつくりにくいのが「ヴァンピール」。少しでも効率よくクリアするため、そしてさらに楽しむための情報を大公開。紹介するのは、知っていると役立つ豆知識と配下を増やすための情報だ。マップごとに紹介するキャラクターは、大勢いる中から厳選されたかなり使える人たちだ。

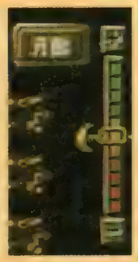
▲従属よりも直系を多くして、短期間に臨界体力を集めるのがいい。◀親密度を最高にして、仲間にすればイベントがある人間も…。

CHECK Point 1 予備知識

始める前にこれだけは知っておきたい3要素!!

システムが複雑なために、さまざまな要素を考えてプレイしなければならない「ヴァンピール」。ここで紹介することを頭に入れてプレイすれば、円滑に仲間を増やせるぞ。

1.月齢で能力変化



「月齢」は戦闘能力に影響を与えるパラメータ。月齢のメーターが最上のときは満月。最下のときは新月で、満月にはクリストファの戦闘能力がアップし、新月のときはダウンしてしまう。敵のデュランはその逆で、満月のときは戦闘能力がダウンする。月齢をうまく利用して戦闘を有利に進めよう。

2.噂の真相は…

バンパイアハンターは基本的に30%の確率でしか噂を信じないので、住民に噂を流す方が効率的と言える。住民は知力が低いほど噂を信じる確率が高い。また親密度を上げることによって噂を信じる確率は上がる。

▲セワードとホルムウッドだけは、ほかのハンターとは信じる確率が違うようだ。

3.配下を成長させる

クリストファだけでなく配下の吸血鬼も育てなければ、効率よく臨界体力を増やすことはできない。下図は最大臨界体力の初期値と最大値、そして上げ方を表す。

性別	種類	初期	上げ方	最大
男	直系	8	戦闘で勝つこと。倒されたらいけないので、筋力はもちろん体力も高い方がいい。	20
	従属	6		
女	直系	4	臨界体力数をなるべく多く分配する。とにかく人数を増やす。	8
	従属	3		

CHECK Point 2 ステージ別攻略

メドヴェキアからロンドンまでの町の急所をつく!

マップ上の数字は、キャラクターの表の番号と対応している。また、赤い数字はキャラクターの勤務地、青い数字はキャラの住居を示しているぞ。

MAP.1 メドヴェキア 短期決戦で勝負!

マップが狭いのでどのキャラクターともまんべんなくコミュニケーションがとれる。しかしそれは相手のデュランにも言えることなので、このマップは短期決戦を挑もう。時間をムダにするな!

CHECK 表の見方

A	B	C	E	F	G	H
		D				I

A マップ上の番号。勤務地は赤、住居は青。
B キャラクターの顔。
C キャラクターの名前。
D 能力。順に体力、筋力、知力、魅力、モラル。
E キャラクターの大まかな出勤時間。
F キャラクターの大まかな帰宅時間。
G 仲間にしたときに上昇する主人公の能力。
H 親密度を最高にするのに必要な会話回数。
I 補足説明。

A	C	E	F	G	H
1	オサイダ	朝	午後	変身力4	自宅2回 道中2回 勤務地4回
	体90筋99知67魅40モ75	圧倒的な戦闘能力を持つので、戦闘要員にはもってこいのキャラクター。			
2	カトゥーサ	朝	午後	変身力3	自宅2回 道中2回 勤務地4回
	体92筋88知22魅35モ55	やはり戦闘能力に優れるキャラクター。知力が低い分仲間にしやすい。			
3	サティ	朝	昼	血液量4	自宅2回 道中2回 勤務地4回
	体35筋25知44魅95モ39	魅力が高いので従属を増やしやすい。早いうちに仲間にしたい。			
4	ダイダロス	朝	夕方	召喚力4	自宅回2 道中ー 勤務地4回
	体65筋42知100魅50モ28	知力が非常に優れるキャラクター。召喚力の上昇が大きい。			
5	ランケ	早朝	夕方	血流量3	自宅2回 道中2回 勤務地4回
	体86筋70知44魅35モ98	モラルが高いので吸血回数が少なくて済む。戦闘要員のキャラクター。			

C 1999 ARTDINK.ALL RIGHTS Reserved.

MAP.2 カルシュタット

路地の多い港町は計画的に

メドヴェキアに比べひとまわり大きくなったマップだが、そのちょっとの差が実はかなり重要。配下にする候補の人間の勤務先と住居を調べるだけでも一苦労。しかも、せっかく配下にした人間も、ハンターたちに浄化されてしまったり、デュランに倒されたりと人数を維持するのも難しい。噂を利用して、ハンターの行動範囲をうまく限定させるのがポイントだ。また、配下へ出す指示も計画的に実行しよう。町の北と南に仲間を2分して勢力を広めるといいぞ。

▲メドヴェキアではそれほど必要なかっただろうが、ここでは指示がとても重要だ。

No.	名前	時間	時間	能力	回数
1	カール	朝	夕方	血流量5	自宅2回 道中1回 勤務地4回
	体70筋62知99魅5モ35	ブロメと話してフラグを立てなければならない。まずブロメを攻略。			
2	ツィレ	早朝	午後	変身力3	自宅2回 道中2回 勤務地4回
	体95筋79知22魅35モ70	難なく仲間にできるキャラクター。戦闘能力が非常に高く設定されている。			
3	テレーゼ	昼	夜	血液量5	自宅2回 道中2回 勤務地4回
	体40筋23知50魅89モ89	トーマスと話しフラグを立てる必要がある。トーマスを先に攻略しよう。			
4	デーメル	早朝	夜	召喚力5	自宅2回 道中2回 勤務地4回
	体50筋49知48魅88モ40	従属を増やしやすいキャラクター。生産要員なので大事にしたい。			
5	トーマス	朝	夜	召喚力5	自宅2回 道中2回 勤務地4回
	体70筋75知80魅40モ68	トータル的にパラメーターが高い。召喚力の上昇値が大きいのも魅力的。			
6	ベルンハルト	昼	夕方	変身力4	自宅2回 道中2回 勤務地4回
	体80筋90知28魅26モ61	戦闘能力と変身力の上昇値が高いキャラクター。仲間にもしやすい。			
7	ルイーザ	早朝	夜	召喚力5	自宅2回 道中2回 勤務地7回
	体65筋24知48魅95モ94	魅力とモラルが異常に高い。また生産要員の割に体力もある。			

MAP.3 ロンドン

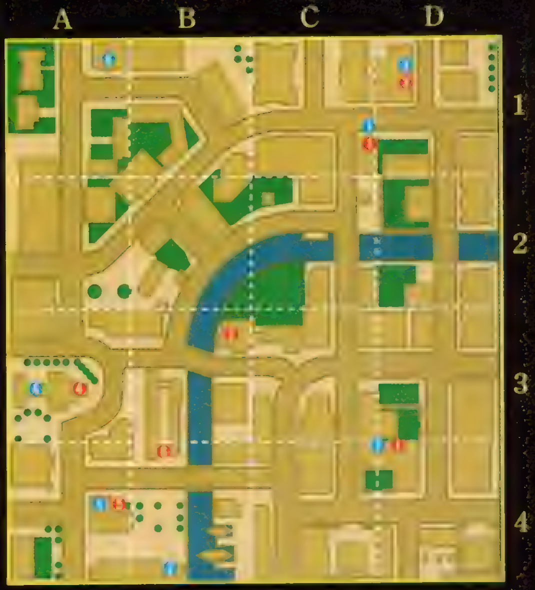
大都会ロンドンで最終決戦!

マップがとても広いので、計画的にプレイしていかないと進むことも退くこともできない状況になってしまう。ある程度仲間を増やしたらマメに指示を出し、町全体に仲間がいる状態にしておこう。これで、ハンターはもちろんデュランの勢力にも一網打尽にされてしまうことはない。また、おとり用の配下を大量に作って放置しておき、その中から数人だけ積極的に使用していくという方法もデュランの配下が少ない内には有効だ。夜間の移動はもちろんコウモリやオオカミに変身し、時間を節約するのも忘れないように。どうしてもクリアできないという人は、下のコラムを参照して最強の仲間を手に入れよう。

▼マップが広い分クリストファは迅速に移動したい。

▲ハンター対策も重要。昼間は噂を充分に流しておこう。

No.	名前	時間	時間	能力	回数
1	ヴィヴィアン	早朝	夜	変身力5	自宅2回 道中2回 勤務地3回
	体50筋13知22魅98モ69	高い魅力で従属を増やしてくれる。変身力の上昇値が大きい。			
2	ルイス	早朝	夜	召喚力4	自宅2回 道中2回 勤務地3回
	体90筋69知22魅33モ79	生産キャラクターだが、あらゆる面でパラメータが高い。			
3	ステラ	早朝	夜	召喚力4	自宅2回 道中2回 勤務地3回
	体60筋75知22魅82モ68	筋力に少々不安が残る戦闘要員。モラルが高く吸血鬼化しやすい。			
4	ルーク	朝	午後	変身力5	自宅2回 道中2回 勤務地3回
	体49筋25知22魅94モ89	従属を大量につくれるキャラクター。勤務時間はやや短め。			
5	フィリップ	早朝	夜	血液量3	自宅ー 道中ー 勤務地3回
	体60筋89知89魅42モ51	トータルバランスが良い。マックスを見つけ出すのには必須。			
6	ブルース	朝	夜	召喚力6	自宅2回 道中2回 勤務地3回
	体40筋62知56魅13モ95	仲間にしやすく召喚力の上昇値が非常に大きいキャラクター。			
7	ローゼ	早朝	夜	血流量4	自宅2回 道中2回 勤務地3回
	体60筋55知89魅35モ13	高い知力を持つ。自宅にいる時間が短く、接触しにくい。			



SCOOP ロンドンを震撼させるアイツ発見!!

ジャック・ザ・リパーことマックスは、フィリップの働く賭場に現れる。まずオリバーに話を聞き、賭場に入る合言葉を聞く。あとは賭場に数回通えば…。彼の能力は自分で確かめよう。

◀合言葉を聞けばフィリップのいる賭場に入れる。

ヴァンピール

ミリオンクラシック

強い馬を作るための基本テクニックと、
調教のコツとなる部分を完全伝授!!

発売中 競馬SLG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶バンダイ
	▶MC(5ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

わかんないんですよ〜DNA、なんとなくはわかるんだけど、コドンカプセルの位置と、その馬の能力値の関係がいま3つくらい……。これがわからないと、このゲームの50%がわからないということだし……。何かわかりやすい資料のようなものはありませんかね〜、バンダイさん。それはともかく、このゲームは長期的なスパンでやりましょう。ミリオンカップを含めた、全GⅠ制覇は、10年(ゲーム中の時間で)ではできないでしょうから…たぶん。（萩）

よりよい馬を作り上げるための2つのチャレンジ!

強い馬を作り出す、簡単かつ絶対的な方法はあるのか? 競馬SLGをプレイする人間なら一度は考えることだが、答えは決まっている。そんなものは存在しないところが、このジャンルのゲームの楽しさなのだ。苦労して自分なりの方法を編み出してこそ、感動が生まれるのだから……。

というわけで、少しでも強い馬を生み出そうとするときに重要になってくる2つの方法を紹介する。

ただ注意してほしいのは、ここで紹介している方法をすべて実行したとしても、必ずしも強い馬が作り出せるというわけではないということ。あくまでも強い馬が生まれてくる確率が高くなるという、1つの条件にすぎないのだ。この記事を参考にしながら試行錯誤を繰り返し、自分が心から満足できる最強馬を作り出してほしい。キミは何年で全GⅠを制覇できるか?

◀GⅠに出場するだけでも、かなり難しいことだぞ。

生産 サラブレッドの血に隠された法則を知れ!

生産時にチェックすべきなのは、ここに紹介した2項目。これらの内容を盛り込めば、最強馬も作れるはず。DNAシステムについては、次号以降で……。

インブリード 3×4の奇跡の血量を目指せ!

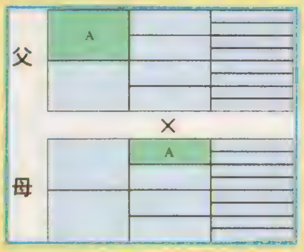
インブリードとは、種付けをしようとする馬同士が共通の先祖を持つことをいう。ここでポイントになるのが、共通の祖先の血の量。下の写真の上側を見てみよう。これが繁殖牝馬の血統構成図で、画面下の一番左側の欄に書かれているのが、この繁殖牝馬から生まれた仔馬から見て3代前の祖先、中央に書かれているのが4代前の祖先と呼ばれる。下側の写真は種牡馬の血統構成図で、同じように左側が3代前の祖先(この種牡馬が種付けして生まれた仔馬にとっての)、中央が4代前の祖先ということになる。

ここで、生まれた仔馬の父方(母系)の3代前の祖先と母方(父系)の4代前の祖先が同じときに、共通の祖先の血が18.75%流れていることになり、その共通の祖先の奇跡の血量を受け継いだと呼ぶ。一番下のサンプル例の場合では、このような馬同士を種付けすると、Aという共通の祖先の奇跡の血量を持った仔馬が誕生する。

この奇跡の血量を持った馬は、双方に共通する祖先の特徴をかなり受け継ぐようになる。受け継ぐ特徴についてはよいものが多いが、具体的には次号以降に紹介するのでお楽しみに。

▶繁殖牝馬の血統構成図。種付け時には要チェック。

▶種牡馬の血統構成図。牝馬との相性を調べよう。



ニックス 種付けの基本は、なにはなくともニックスからスタートしよう

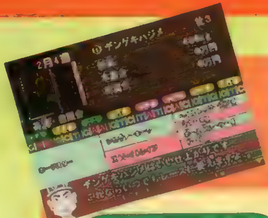
ニックスとは、インブリードとは別に、種牡馬や繁殖牝馬の系統ごとの掛け合わせの相性を表すもので、血統による弊害(血が濃すぎて、ひ弱な子どもが生まれる)なしに、仔馬の能力をアップする効果がある。

このゲームでは、繁殖牝馬、種牡馬ともに、血統構成図の一番右側にその馬の系統が4系統明記されている。この系統同士が下の組み合わせになっていると、ニックスが1本あると表現する。また、このニックスは複数あることが可能で、その効果はどんどん加算される。つまりこのニックスの組み合わせが多いほど、仔馬の能力を上げることが可能なのだ。下にニックスの代表例を紹介するので、これを考えて種付けを考えよう。ただし、ここに紹介しているのはニックスのごく一部。完全版のデータは、次号以降を見てね……。

父方(母系)	×	母方(父系)
ノーザンダンサー	×	グレイソブリン
ノーザンダンサー	×	サーゲイロード
ノーザンダンサー	×	テディ
ノーザンダンサー	×	ネヴァーベント
ノーザンダンサー	×	フェアウェイ
ノーザンダンサー	×	プリンスローズ
ノーザンダンサー	×	ヘイルトゥリーズン
ノーザンダンサー	×	ボールドルーラー
ノーザンダンサー	×	マイバブー
ノーザンダンサー	×	リボー
ノーザンダンサー	×	レイズアネイティヴ
ノーザンダンサー	×	エタン
ノーザンテースト	×	グレイソブリン
ノーザンテースト	×	サンインロウ
ノーザンテースト	×	フェアウェイ

父方(母系)	×	母方(父系)
ノーザンテースト	×	プリンスリーギフト
ノーザンテースト	×	プリンスローズ
ノーザンテースト	×	ヘイルトゥリーズン
ノーザンテースト	×	ボールドルーラー
ノーザンテースト	×	マイバブー
ノーザンテースト	×	リボー
ノーザンテースト	×	ファイントップ
エタン	×	リボー
グレイソブリン	×	プリンスローズ
グレイソブリン	×	ニジンスキー
グレイソブリン	×	リファール
サーゲイロード	×	ブランドフォード
サーゲイロード	×	マンノウォー
サーゲイロード	×	サドラーズウェルズ
サーゲイロード	×	サンインロウ

やっぱり電撃だね!
■ミリオンクラシック　完全攻略ガイド（4月15日発売予定　予価:950円+税）
競走馬、騎手、調教師がすべて実名で登場する競走馬育成シミュレーションゲームを電撃が完全攻略! 繁殖牝馬、競走馬のデータはもちろんのこと、このゲーム特有のDNA理論の詳しい解説、最強の馬を作るためのノウハウをバッチリ収録! 馬好きの貴方に捧げる1冊です。



育成・調教

どんな仔馬も育て方次第！

最終的にレースに出るのは、3～4歳馬。生まれたときの素質だけでは、勝ち進むことはできない。調教が重要！

育成

短所を強化するか？長所を伸ばすか？

仔馬が2歳になると、育成牧場に入れることになる。ここでは、まず仔馬の能力をバランス、スピード、スタミナ、根性、気性のどれを重視して育てていくのかを決定する。このゲームでは、基本的にバランス重視を選択するのがいいだろう。なぜなら、育成牧場ではバランス重視以外を選ぶと、その要素以外のパラメータが成長しないからだ（スピード重視の場合は、スタミナ、根性、気性は成長しない）。ただし、逆をいえばある能力だけ極端に劣ると思われる馬がいるときには、迷わずその能力を伸ばしていこう。また、どちらか迷うときにはバランス重視を選ぶようにしよう。バランス重視型なら、もし、育成がうまくいかなくても、調教によってある程度フォローできるぞ。

▶育成方針は、基本的にバランス重視がオススメ。

コメント

何気ないひとことが、その馬の真髄を言い表す

仔馬は、基本的には父である種牡馬の能力を受け継ぐと考えられている。ただし、その程度もまちまち。種牡馬が長距離適性のある馬でも、その仔馬が必ずスタミナがあるとは限らない。ここでポイントになるのが、調教助手などのコメント。毎週変わるこのコメントをチェックすることが、馬の能力を知る第1歩だ。

育成牧場　育成牧場の牧場長のコメントは、その馬の距離適性や、芝、ダートの適性などについてのもの。1年も聞いていれば、その馬の能力は大体わかるだろう。

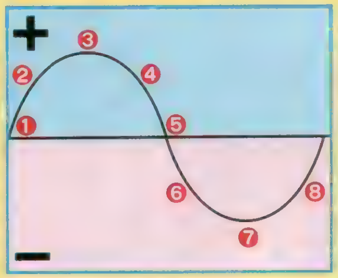
追い切り　追い切り終了時に、その馬の調子とともに調教助手がコメントしてくれる。内容的にはほかとほぼ同じだが、追い切り時にはきちんと耳を傾けておこう。

調教助手　毎週厩舎にいって、馬を選択すると、その馬の担当の調教助手が、馬の距離適性や、芝、ダート適性を話してくれる。こちらも3歳時には毎週聞いておきたい。

アドバイス　レース登録時などにも、調教助手がアドバイスをしてくれる。このアドバイスを参考にしながら、出馬するレースや馬具の選択をするといいだろう。

調子

基本的には波形な調子の変動。十分理解して、馬を出走させよう！



①調子は上向きです。～
②いい出来です～
③最高の出来です～
④そこそこと…
⑤可もなく不可もな…
⑥下り坂です。復調～
⑦最悪です。復調～
⑧かなり良くなってきました～

このゲームの馬の調子は、上のグラフのように波形を描く。放牧明けの状態が、上の①の状態。ちなみに上のグラフの見方は、①の状態のときには、右側の①のようなコメントをするという具合だ。⑤や⑥の状態にまで落ちてきたら、放牧に出すのも1つの手だ。放牧に出せば、確実に1カ月で①の状態まで回復するからだ。ただし、この場合には馬体重が大幅に増加する恐れがある。また、何もしなくてもそのうち回復するが、どうしても時間がかかってしまう。どちらの方がいいかは、状況に合わせて考えてみよう。

調教

馬の足に負担を与えない調教を心がけることが、調教の基本中の基本だ

調教は、馬の能力をアップさせるには最良の手段だ。調教助手に任せてもいいが、彼らでは馬体重の調整は非常に難しい。なるべく自分で追い切りをして、ベストな馬体を維持していこう。

調教時に一番大事なことは、馬を故障させないこと。ハードなトレーニングは、能力を著しく上昇させるが、故障させてしまう可能性も高くなる。特に芝コースでの調教は馬の脚への負担が大きすぎるので、基本的にはダートとウッドチップを併用して、併走・強めという調教スタイルが適当だろう。また、調子が落ちているときには強い調教を決してしないこと。これも故障回避には大事なことだ。

そして、もう1つ大事なことは、なるべく調教のスタイルを変えないこと。このゲームでは、追い切り時のタイムが表示されるので、現在のその馬の調子が数字という形でハッキリとわかるからだ。これらを守って調教すれば徐々に能力がアップするぞ。

▶とにかく強すぎる調教は厳禁。それだけは注意しよう。

史上最強を巡る戦いの幕が切って落とされる！

やはり、やってきました"最強馬決定戦"。読者のみなさんから競走馬のパスワードを募集し、その中から最強の馬を選び出すのがこの決定戦。各出版社ごとに送られてきた中から上位2名と、その上位入賞の馬による、最強馬決定戦という2段構えの決戦なのだ。もちろん、入賞時の賞品は豪華のひとこと。右の応募要項をよく読んで、ドシドシ応募しよう。結果は電撃PSで発表するぞ！

◀応募はこのようにパスワードを確認してから送ろう。

レース要項
東京競馬場
芝・2400M

賞品
●「タイキシャトル」騎乗時の岡部騎手の直筆サイン入り勝負服
●「シルクジャスティス」をはじめ、有名競走馬が実際に付けていた蹄鉄
ほか賞品多数

応募要項
●左のレースに参加させたい馬ができたら、メモリーカードにセーブ。そしてDISC2を立ち上げて、馬のパスワードを確認（詳しくはマニュアル参照）。
●官製ハガキに、馬のパスワード、住所、氏名、電話番号を書き込んで、下のあて先に送る。
●しめ切り……4月18日消印有効。
※（イ）マークが付いた馬は参加できないので注意！

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス電撃PS編集部
「MCチャレンジ」係

© BANDAI 1999

PlayStation
えいえんは　あるよ…
ここに　あるよ…
'99年4月1日発売予定
初回限定版2枚組 ¥6,800（税抜）
（高解像度CGモード付スペシャルディスク同梱）
通常版 1枚組 ¥6,800（税抜）
恋愛アドベンチャー
輝く季節へ
もれなくプレゼント!
特製アルミ名刺ケース
© KID 1999
予約キャンペーン申込用紙
お好きなタイプに○をつけてください。A（みさき・澪） B（瑞佳・茜） C（繭・留美）
□□□-□□□□ 住所:
ふりがな
お名前:
TEL:
年齢: 歳
性別: 男 ・ 女
職業:
※予約してお店の人に店名印を押してもらってください。
※販売店様へお願い。こちらへ予約印を押してください。
キリトリセン
予約キャンペーン実施中
あなたの好きなタイプを1つ選んで、ご応募ください。
予約者全員にもれなくプレゼント!
締切:平成11年4月15日（木） 当日消印有効
◆応募方法
1,この広告に付いている申込用紙に、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を記入してください。
2,お近くのショップで予約確認の店名印を押してもらってください。
3,ゲームパッケージに封入されているアンケートハガキに貼ってご応募ください。
応募してくださった方全員に「特製アルミ名刺ケース」をお送りします。
全員当たる!!
今すぐ予約しよう!
"PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER 11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp

一度回せばクセになる

MIDORI ELEC.

ぎょっ！かわいいっ。

続々と部屋にやって来る
このコミカルな物体。
異星人か？
あらてのペットか？
はたまたケーブル収納器か？

くるくるくりっかー

KURUKURU-CLICKER

簡単ケーブル収納器

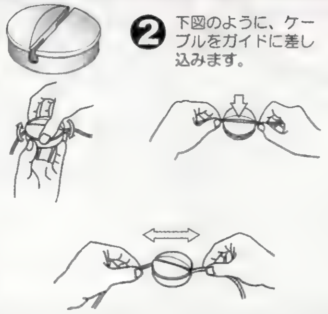
この子たちの使い方

❶ 本体の上部を回して、右図のようにガイドと溝を合わせます。

❷ 下図のように、ケーブルをガイドに差し込みます。

❸ 本体の上部を回してケーブルを巻き取ります。

❹ ケーブルを伸ばすときは、右図のようにケーブルの両端を同時に引き出します。



ゲーム機のコントローラケーブル、電源ケーブル、AVケーブル、モデムケーブル、ヘッドホンケーブルなどなど、いろいろなケーブル類をくわえ込んですっきり収納できるこの近未来型のこの物体を・・・

必ずゲットせよ!!

- 「くるくるくりっかー」はケーブル収納器です。ご家庭やオフィスに散乱したケーブル類をすっきり整理できます。巻き取り時の感触の良い「クリクリ」音が自慢です。
- カラーはブルー、グリーン、レッド、グレーの4色、サイズは大(直径100mm)、中(直径80mm)、小(直径67mm)の3タイプがあります。材質はABS樹脂を使用しています。
- 電源コードを巻き取ったまま通電できるのはAC100Vの場合3A以下、AC200Vの場合は1.5A以下です。また、電気ストーブやトースター、ヘヤドライアなどケーブルを巻き取ったままでは通電できない機器がありますのでご留意下さい。
- サイズやカラー、デザインなど仕様は予告なく変更する場合があります。

企画・開発・販売

MIDORI ELEC 緑電子株式会社 〒215-8512 神奈川県川崎市下麻生559 電話:044-989-7632

JALECO
PlayStation
これが「あかほりさとる」原作・監修による借金返済RPGだ!?
人気声優陣フルボイスで登場!!
●シーバス（矢尾一樹）
●フィズ（今井由香）
●キッス（西村ちなみ）
●幻味（林延年）
●ミリオン（瀧本富士子）
●シャーリー ゲームオリジナルキャラクター（高橋美紀）
■オープニングテーマ「闇・影・光」（唄：遠藤正明）
■エンディングテーマ「風が見えた日」（作詞・作曲・唄：高橋美紀）
原作：あかほりさとる ゆうき未来
連載：「電撃コミックガオ!」
発行：メディアワークス 発売：角川書店
外道パワーで傍若無人。無敵で不死身の
生き霊王（チェイスマスター）シーバス
プレイステーションでいよいよ登場！
シーバス 1・2・3 ワン・ツー・スリー
〜DESTINY! 運命を変える者!〜
4月15日発売予定
価格:5,800円
ジャンル：借金返済RPG
PocketStation対応
対応
全国で合計40,000名様に
ゆうき未来先生 描き下ろしイラスト入り「クリアホルダー」プレゼント！
※クリアファイルは、商品引き渡し時に店頭でお渡し致します。尚、各お店ごとに数に限りがありますので、欠品となる場合がございます。あらかじめご了承ください。※一部、実施していないお店もございます。
〈メディアミックスプロジェクト〉発動！ ドラマCD、オリジナルビデオアニメなど、続々発売予定！
©あかほりさとる・ゆうき未来・メディアワークス ©1999 JALECO LTD.
株式会社ジャレコ ジャレコホームページ http://www.jaleco.co.jp
"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標。また"PocketStation"は同社の商標です。
（本社）〒158-8520 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL:03-3708-4820（直通）FAX:03-3708-4822
（大阪）〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3-18-9 TEL:06-6385-5100（代表）FAX:06-6385-0868
（九州）〒879-0103 大分県中津市大字植野字小見野486 TEL:0979-32-8711（代表）FAX:0979-32-2527

電撃PSは
RPGの味方です
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
アークザラッドⅢ
ペルソナ2 罪
Racing Lagoon
グランディア
イラスト／C次郎

アクションRPGシリーズ最新作がPSに登場!!

第1作がGBで誕生し、その後、SFCで『2』『3』と発売された、人気アクションRPG『聖剣伝説』。その最新作が、4年という長き沈黙を経てついにその姿を現した!! 今回は、新システムからキャラクターまで、新たな『聖剣』の魅力を大公開するぞ!!

聖剣伝説® LEGEND OF MANA™

レジェンド オブ マナ

システムからキャラクターまで、新たな『聖剣伝説』の魅力を徹底解析

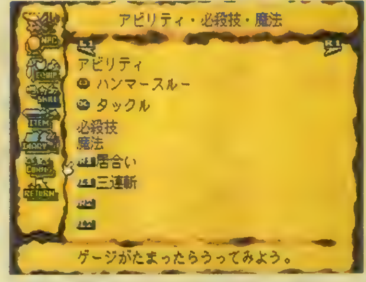
童話や絵本を思わせるファンタジックなグラフィック、独特のアクション・システムで人気を博した「聖剣伝説」シリーズ。その最新作として登場するのが、「聖剣伝説 レジェンド オブ マナ」だ。

独特の世界観やアクションのおもしろさに加え、自ら世界を作り上げる「ランドメイクシステム」といった新システムも登場。シリーズを通してのテーマであった「万物の源・マナ」をめぐり、新たな物語が描かれていくことになる。

聖剣伝説
LEGEND OF MANA

夏予定 RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、2P同時プレイ可

©スクウェア



▲ダッシュやジャンプといった通常動作からさまざまな必殺技・魔法まで、自在にボタンに登録できる。

◀子どもの頃見た絵本の世界を思わせるグラフィック。この中で、不思議あふれる冒険が繰り広げられていく。

Land Make System

自らの手で世界を"創造"する

本作最大の特徴と言えるのが、世界そのものを自分で創造していく「ランドメイクシステム」だ。ゲーム開始当初のワールドマップにあるのは、自分の家だけ。そこに冒険を通じて入手するアイテム「アーティファクト」を配置すると、街や街道、洞くつといった新たな「ランド（土地）」がマップ上に出現する。アーティファクトをどこにどんな順番で配置するか？　その選択によってプレイヤーオリジナルの世界が創られていくことになる。

▲アーティファクトは、イベントや、ボスキャラとの戦いで入手できる。

▶自分でマップを作り上げていくところは、まさに「箱庭」感覚だ。

1 アーティファクトを選択

アーティファクトは、マップ上にあるランドに隣接して配置する。そこで重要なのが、配置する場所だ。各ランドには「マナ」の属性数値があり、新たなランドをどこに出現させるかでその値が上下する。これにより、イベントやアイテム、モンスターの種類やダンジョンの難易度などが変化するのだ。

2 マップの上に置くと…

マップに配置したアーティファクトが、新たなランドへと変形していく。ちなみに、どのアーティファクトがどんなランドになるのかは、実際に配置してみるまでわからない。ちょっとドキドキの瞬間だ。

3 新たな「ランド」が誕生

こうして、新たに１つのランドが出現した。また、ほかにもアーティファクトを持っているなら、さらにランドを出現させることもできる。こうして次々とランドを並べていき、自分だけの「世界地図」を作り上げていくのだ。

◀ここでは、どんなイベントやモンスターが待ち受けているのだろうか？

自分の手で、世界を創造!!

Battle System

技を作り出す「アクション・エディット」

▶覚えられる必殺技の種類は多種多彩だ。

タマネギ剣士のBattle教室

▶さまざまな場所で登場しては、戦闘指南をしてくれる謎の人物。

ジャンプやダッシュといった「アクションアビリティ」の操作ボタンを自在に配置できるのが、「アクション・エディットシステム」だ。さらに、アクションを組み合わせる（◎＋△など）ことで、新たなアクションを作り出すこともできる。また、アクションを使い込むことにより、「必殺技」を覚えていく。

◀ちなみに彼は冒険の仲間にはならないようだ。

▲愛のかけひき……ってことはないよね？

シンクロ

敵との戦闘の最中に、味方キャラ同士が至近距離にいると、画面上部にあるHPゲージのあたりに、ビリビリと電気のようなものが走ることがある。これが「シンクロ」しているという合図。この状態のときは、思わぬ強力な攻撃ができちゃったりすることもあるのだ。

▲2人より3人、人数が多くなれば効果もアップ。

▶ボスキャラだってこの通り。攻撃力倍増だ！

必殺技

必殺技は、画面上部、ＨＰゲージの下にあるゲージが満タンになると使用可能になる。その種類も、遠距離攻撃から、一発の攻撃力が大きいものなど実にさまざま。また、これらの必殺技はアビリティを使い込むことで覚えるが、修得できるアビリティは装備している武器によって違ってくる。いろいろな必殺技を覚えたいなら、いろんな種類の武器を使ってアビリティを覚え、使い込んでいく必要があるというわけだ。

大地噴出剣が発動!!

◀地面から巨大な石柱が出現してボスキャラに命中！　大ダメージを与えた。ド派手なグラフィックが気持ちいいよね。

▲必殺技についても、タマネギ剣士がいろいろ教えてくれる。

▶必殺技が発動すると、花火のようなエフェクトがキャラの周りに出現する。

巨大なボスとの壮絶バトル!!

ゲームの要所で登場するのが、画面からはみ出さんばかりの巨体を誇る、ボスキャラたち。空中を飛ぶ昆虫型、巨大な雪男など、個性的かつ強力な奴らが勢ぞろいしている。彼らの豊かな表情や攻撃の多彩さが、バトルをいっそう盛り上げてくれるのだ。

知恵と勇気で戦い抜け!!

▲子分たちに呼び出され、親分(?)のマンティスアントが出現。さすがにボスだけあって、登場シーンもハデハデだ。

▶洞窟の中に潜んでいた巨大な雪男、ドゥ・インクと激しいバトルを展開。口から吐く「冷たい炎」は強烈だ。

空中から連射攻撃

◀マンティスアントの、空中からの遠距離攻撃が炸裂! 敵が地上に降りてくるまでは、ひたすら逃げの一手しかない。

『サガフロII』に付いてくる体験版をひと足先にチェック!

「聖剣伝説 LEGEND OF MANA」の体験版が、4月1日発売の『サガフロンティアII』に付いてくるとの情報をキャッチ。編集部では、ひと足先に体験版を入手。さっそくプレイしてみたぞ。

まだストーリー部分などはできてないようだが、戦闘やランドメイクなどのシステムはほぼ完成している様子。発売が待ち遠しいね。

▶ほとんどの仲間キャラが登場。会話もバッチリできます。

▼必殺技もこの通り使用可能。ドゥ・インクの巨体もふっ飛ばす威力だ!

▲アーティファクトを使って、ランドメイクもできちゃう。

◀キャラの能力値は8種類らしい。

▶町なかの移動は、このマップ上で行う。

◀この町の住人ではないようだ。何かのイベントで関わってくるのかな?

Character

物語を彩る個性的な面々

数多くのキャラが登場し、さまざまなドラマを展開していくのが、この作品の大きな魅力の1つ。今回は、物語に深く関わるメインキャラクターたちを中心に、紹介していこう。

▶草木の精といわれる種族、草人。行く先々で出会い、舌っ足らずな口調で、この世界のことを教えてくれる。

主人公・男

スタート時に選択。男女にの違いによって、イベントの内容が変化する。

主人公・女

このイラストでは槍を持っているが、使用する武器は開始時に選択が可能だ。

ぶっきらぼうな少年騎士

瑠璃

真珠姫のパートナー。行方不明になった真珠姫を捜しているところに出会う。きつい性格の持ち主らしく、会話時のセリフはかなり乱暴だ。

明るく元気な魔法少女

コロナ

バドの双子の姉で、魔法使い。明るい性格で、弟の面倒をよく見るしっかり者だ。両親は魔法の実験で命を落としている。

天然ボケ(?)なお姫さま

真珠姫

おっとりとした性格の天然ボケ系美少女。考えごとをしたままボーっと歩いていて迷子になることが多い。

イタズラ好きの魔法使い

バド

イタズラ好きな男の子で、コロナとは双子の姉弟。持っている魔法のフライパンは、母の形見だ。

「賢人」を探す旅の獣人

ダナエ

ネコに似た獣人族。大変な事態に陥った友人を救うため、「賢人」を捜して旅をしている。

Go Go RPG ▼ 聖剣伝説 LEGEND OF MANA

宝石好きな道具屋

ティーポ

ティーポット型の魔法生物で、性別は一応女性らしい。関西弁風の言葉を話す宝石コレクター。主人公の仲間にはならない。

先祖代々の行商人

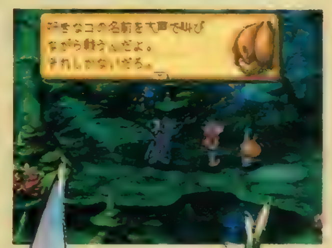
ニキータ

ウサギかネコかわからない獣人族。根っからの行商人で、だれかれかまわず商売を持ちかけるのが癖だ。金に対する執着はかなりのもの。

クールなタマネギ剣士

ドゥエル

妙に悟ったところのあるタマネギ剣士。主人公に色んなことを教えてくれるが、仲間にはならない。



知識豊富な読書家

ヌヴェル

ドミナの町外れにある教会を管理している人物。世界に関する知識を教えてくれる。仲間にはならない。

World

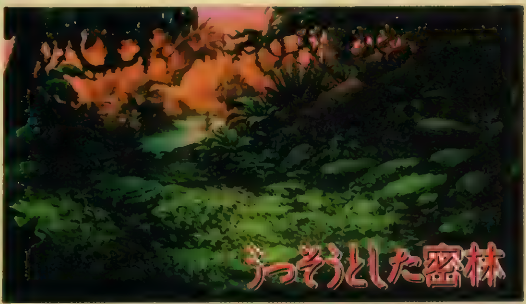
心を震わす幻想的な世界

ユーモラスな建物が並ぶ町、何かを語りかける巨大な顔面岩、昼なお暗い不気味な湿地帯……童話に出てくるような、懐かしくも不思議な光景が次から次へと登場。そして、光、闇、木、金、火、土、風、水の8つの属性で成り立つ、万物の源とされるもの「マナ」と、それを司る精霊など、ゲームの舞台は幻想的な雰囲気に満ちているのだ。

怪しい奇顔岩!!

のどかな田舎町

冒険の舞台は多種多彩!!



うっそうとした密林

人の持つ「神の慈悲」・「悪魔の残忍さ」を具現化したペルソナ2体を初公開!!

ペルソナ2 罪

INNOCENT SIN.

着々と開発が進む中、ようやく姿を見せ始めた『ペルソナ2　罪』。早くもファンの間では、体験版やムービーの話題で盛り上がっているらしいぞ。今回は『2』になってリニューアルされたポイントを徹底的にチェック！　前回軽く触れた独特のシステムを掘り下げつつ、物語の舞台となる街の様子にも目を向けてみよう。

ペルソナ2　罪	
夏予定 RPG	▶¥6,800　▶アトラス ▶MC（ブロック数未定）

あれから3年、再び「もう一人」の自分が舞い降りる…

©ATLUS 1996, 1999

CAPCOM
対応
PlayStation
さあ、好きなだけ
爆破しよう。
ONE
撃って、爆破して、破壊する。
やりたい放題の
爽快アクションシューティング“ONE”誕生。
© 1997 AMERICAN SOFTWORKS CORPORATION.
© 1995 PEG LIMITED PARTNERSHIP. ALL RIGHTS RESERVED.
PUBLISHING AND DISTRIBUTION BY CAPCOM CO.,LTD.
IN SOUTH EAST ASIA.
Now On Sale
標準価格5,800円(税別)
株式会社カプコン
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX 通信 06-6947-4540 ★カプコン・ホームページ★ http://www.capcom.co.jp/
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)6946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中!★CFC事務局 TEL(06)6948-0555
“ ”ロゴおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また“DUAL SHOCK”は同社の商標です

爽快感バツグンの究極破壊ACT登場!!

超絶破壊のカタルシス!!

スリル！

破壊！

アクション!!

押し寄せる敵の大軍を撃破し、立ちふさがるものすべてを破壊しまくるサイコーにHOTなアクションゲームが現れた！　最強の主人公ケインを操り、すべてを爆破しなぎ倒し、究極破壊の快感を堪能せよ！

ONE

モノスゴイ奴が現れた!!

●ONE／カプコン●ACT／発売中／5,800円(税別)
●MC(1ブロック)／AC(DS対応)

主人公 ジョン・ケイン

過去の一切の記憶を失って目覚めた、孤独のヒーロー。左腕に装着されたショットウェポンは、立ちふさがるあらゆる物を破壊する威力を秘めている。激しい闘いの果てに、彼を待ち受けるものは……？

すべてを破壊し、生き延びろ！

ド迫力の闘いが息つく暇もなく展開する「ONE」。小難しい説明や理屈などを吹き飛ばす、豪快な破壊シーンがたまらない痛快アクションゲームなのだ。キミも頭の中を真っ白にして、破壊の快感に身をゆだねよう!!

▲ダッシュやジャンプでピンチ回避だ！

◀立ちふさがる物を壊しまくれ!!

●究極破壊ゲー「ONE」 4つのポイントを大紹介!!

▶死力をつくして壮絶な闘いを生き抜け！

豪快な破壊シーンがウリの「ONE」だが、もちろんそれだけが魅力のすべてではない。さまざまな効果を持つ特殊な武器や、変化に富んだステージが次々と登場し、謎を秘めたストーリーや、迫力あるボス戦も楽しめる。「ONE」が持つこれらの魅力を、以下でじっくり紹介していくぞ！

STORY ポイント1 失われた記憶を求め、孤独な闘いが始まる

主人公ジョン・ケインは、巨大な無人都市の、あるビルの一室で目覚めた。過去の記憶は霞がかかったようにおぼろげで、はっきりとしない。さらに、肉体の一部が奇怪な兵器に改造されていた。だが自らの置かれた状況を考える暇もなく、謎の飛行物体から攻撃を受ける。彼の、記憶を取り戻すための闘いはこうして幕を開けた。

▲目覚めた直後、ビルの外から謎の飛行物体が攻撃してきた！

◀人気のない、しかしどこか見覚えのある一室で彼は目覚めた。

壊して壊

▲巷に流れる噂が現実に!? にわかには信じがたい奇妙な現象が、周防たちを不思議な冒険に誘う。
▶舞耶の語る高校生の噂とは、前作の「ペルソナ様」のようなモノだろうか?

奇妙な噂を巡って紡がれる学園物語第2幕の魅力とは?

「真・女神転生」の流れを汲む作品群は多様なテーマで描かれてきたが、今回のキーワードは「噂」。左の画面写真からもわかるように、噂や都市伝説の類がキャラの出会いに深く関わってくるようだ。特に、噂が現実となる「噂」システムなどはストーリーの流れや、アイテムの効能まで変えるというから、マルチな展開が期待できるぞ。

STORY

自分で自分の携帯に電話をかけると現れ、理想を叶えてくれると噂されている謎の人物ジョーカー。ふとしたことからこの奇妙な儀式を実行してしまった主人公たちは、ジョーカーから執拗につけ狙われることに……。

噂の渦中にある2つの学園をクローズアップ!!

七姉妹学園

イケてる男子が多いと評判の学園で、他校生の間でも学園の校章はステイタスアイテムとなっていた。ところが、「学園の校章は呪いの紋章」という噂とともに、生徒の容貌が破壊されるという奇病が蔓延し始めて……。

リサ・シルバーマン

主人公と同じく、七姉妹学園に通う2年生。日本に帰化した両親を持ち、同世代の女子がうらやむほどのスタイルの持ち主。

春日山高校

最低偏差値や札付きの不良生徒など七姉妹学園とは対照的で、「カス校」の通称で呼ばれている。七姉妹学園にまつわる噂と前後して、「カス校の校章は魔よけの紋章」と囁かれるようになる。

三科栄吉

バンドのボーカルとカス校の番長を努める、長身痩軀のナルシスト。かなりの自信家で、人に乗せられやすい。

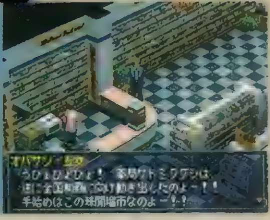
珠閒瑠市 TOWN MAP

「2」では、星座の名を冠した政令指定都市が舞台となる。若者の街として発展した地区や、下町情緒あふれる地区、海に面した港町などなど。さまざまな顔を見せる街の名所へご案内!

◀ショップ間の移動は、快適さを重視して仕様変更された。

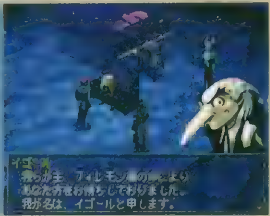
薬局サトミタダシ

あの「サトミタダシ」がついに全国制覇開始!? 反魂香や魔石など、およそ薬の域を越えるレアアイテムまで手広く扱うドラッグストア。おなじみのテーマ曲も健在だ!



ベルベットルーム

前作でもおなじみ、静かなピアノ演奏と寂しげな歌声に包まれた不思議な空間。今回もペルソナ召喚のための重要なキーポイントとしてお世話になるのだろう。



Kaori(か・お・り)

疲れた心と体を香りで癒してくれる、アロマテラピーのお店。一説には、怪我や病気まで治してしまうという、眉唾モノの噂まで囁かれている。

ラーメン・しらいし

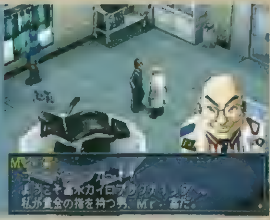
一見、普通のラーメン屋に見える。しかし、店のおばちゃんは元KGBのスパイとの噂もあり、真相は定かではない。さしずめ武器の密売人といった存在か。

時間城

レトロな雰囲気が色濃く漂う、時計専門のアンティークショップ。ゲーム中での役割は明かされていないが、「時の流れ」に関わる秘密が隠されていそう。

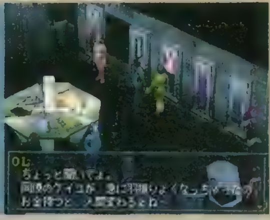
富永カイロプラクティック

本場アメリカで修行を積んだ、Mr.富の診療所。どんな怪我や病気も治療するという「黄金の指」が自慢とか。見た目が何とも怪しいところはご愛敬。



Rosa・CANDIDA ロサ・カンディータ

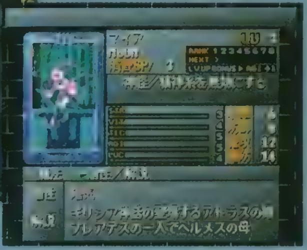
最先端のモードを取り揃えている評判のブティック。ファッションにうるさいOLが集うため、さまざまな「噂」が聞けるのではないだろうか?



STEP 1 リニューアルされたペルソナシステムとは……？

▲ペルソナが喋る!?　物語上の演出か、それとも新たな仕様なのか？

「2」では新たに「タロットカード」という概念が登場する。これは前作の「スペルカード」に似ており、複数のタロットを組み合わせることで新たなペルソナを召喚するというシステムだ。召喚したペルソナはカードとなり、各キャラに降魔させることで、戦闘中に発動できるようになるぞ。それでは、特に変化が見られたペルソナ入手のプロセスを詳しく紹介していこう。


◀カードにはペルソナのアルカナ属性が刻まれている。マイアはどうやら「月」の眷属のようだ。

前作のシステムをチェック!!

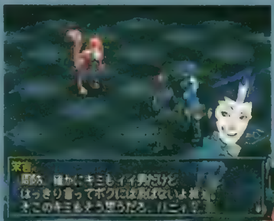
▲ペルソナが悪魔との会話をサポートすることもあったが、今回もイレギュラーのイベントはあるのだろうか？

前作では交渉相手のカードを基に、新たなペルソナを合成していた。また、悪魔との交渉は1対1。ペルソナは魔法専門という、サポートに徹した存在でもあった。これらを踏まえて今回の変更点を見てみると……。

STEP 2 悪魔とのコンタクトもバリエーションUP!!

▲「親子を語る」や「褒め殺す」など、早くもユニークなアプローチが見られる。

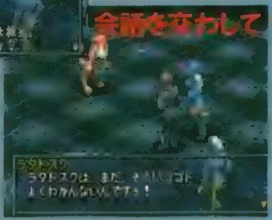
悪魔との会話（交渉）は「女神」シリーズならではの魅力のひとつ。「2」では同時に3人まで、悪魔との会話に参加できるのだ！　また、アプローチ方法やメンバーの組み合わせによって会話の流れも変化するらしいぞ。中には、「どつき漫才」のように奇妙なアプローチも用意されているかも？


▲タロットを入手するには、巧みな話術で悪魔の興味を惹きつけて……。

▶相手の警戒心が解ければこっちのモノ。相手の性格は……コギャル系？

会話は戦闘を回避するだけでなく、タロットカード入手という超重要な目的がある。これはペルソナ召喚の必須アイテムで、「太陽」、「賢者」、「力」など20種類以上のアルカナに分けられる。悪魔との会話がうまく進めば、相手の属性と同じアルカナのタロットがもらえるぞ。

会話を交わして



ペルソナ召喚へ…

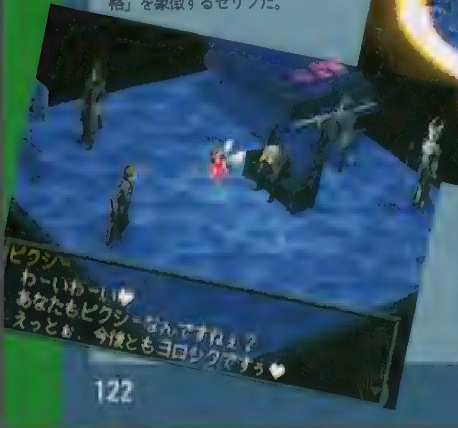
STEP 3 ベルベットルーム

おなじみのベルベットルームが再び登場！　ある程度タロットカードを入手したら、ペルソナ召喚の儀式に臨むのだ。儀式では、まずどのようなペルソナを召喚するかを決定する。今回は「スペルカード」に代わって、目的のペルソナが属するアルカナのタロットが必要になるぞ。ちなみに、格の高いペルソナほど多くのタロットが必要となり、キャラにも相応のレベルが要求されるのだ。これらの条件をすべてクリアしたとき、初めてペルソナカードが与えられる。と、今回はここまでだが、詳しい情報が入りしだい紹介していくので乞うご期待！

◀毎回どこへ電話をかけるのか、今回もイゴール氏が儀式を司る。

▼ペルソナの能力を確認したら、いよいよ召喚儀式がスタート！

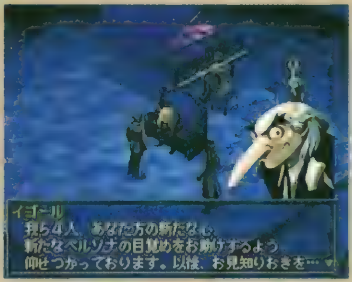
▶やがて光は渦となり、辺りを優しく包み込む。あたかも天使の輪が現れたような荘厳な光景が描き出される。



▼まばゆい光が薄らぎ、徐々に姿を現したのはピクシー!!「ペルソナ＝別人格」を象徴するセリフだ。

▲イゴール氏の電話を合図に、タロットカードが宙を舞う。カードは淡い光を放ちつつ主人公の周囲を回りだして……。

ペルソナカードへ！



◀イビルホンを片手に、召喚儀式を取り仕切る部屋の主。フィレモンの使いらしいが、その素性は謎に包まれている。

ベルベットルームの住人たち……

意識と無意識の狭間に存在し、感性豊かな者のみが入ることを許される部屋。ペルソナの降魔や入れ替えをする重要なポイントで、さまざまなアドバイスが得られる。主人公を支える4人組というが、新顔の絵描きの男は何者……？

▲閉ざされた心を開くピアノ弾き!?　キザなセリフがハマってます。

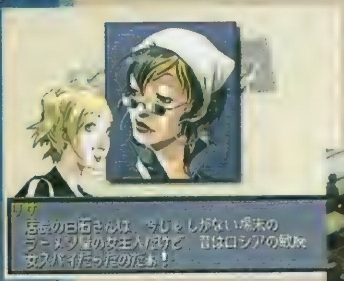
◀ベルベットルームに住まう永遠の歌姫。もはや、彼女の歌もエンドレス……。

EXTRA ? そのほか、気になる要素を総チェック

噂 RUMOR

噂はやがて真実となる……

冒頭でも紹介した噂システムは、物語のカギを握る重要な存在だ。物語が進むに連れて噂を扱う（商売？）人物が現れるらしい。彼らに「噂」を依頼すると、やがては現実となってしまうという。しかし、うまく利用すれば、心強い味方にもなるだろう。未確認情報ながら、噂を流さないと出現しないショップも用意されているとか。まだ詳しいことは明かされておらず、あくまでも「噂」の段階だ。



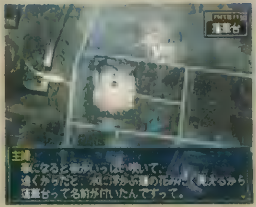
▲例えば、このように無責任な噂が流れたとしても……。

▶噂が現実とすり替わり、真実は闇に葬られていく。

視点 VIEW

3Dからクォータービューへ！

▶MAP上で会話できるなどは「S・H」の影響か？



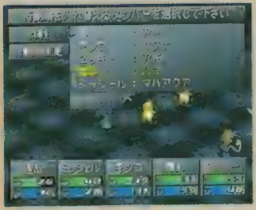
３Dダンジョンがなければ『女神』シリーズじゃない！　そんなディープな意見も聞こえてきそうだが、「２」に３Dダンジョンは登場しない。しかし、移動と戦闘の視点を統一することで、違和感の少ないプレイが楽しめそうだ。

▲屋内の移動シーンは、前作のエルミン学園内に近い。

▶地区間の移動は、一時的に全体MAPに切り替わる。

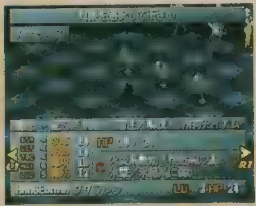
戦闘 BATTLE

自由度の高いオートバトル！

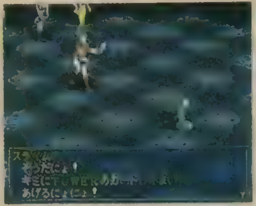


▲これで素早さの個人差を気にすることなく、思い通りの戦いができる。

システム的には前作を継承しつつ、自由度はかなり高くなっている。特に、ペルソナ複数体による合体魔法攻撃や、速さにかかわらず変更できるようになった攻撃順。フィールドをフルに生かしたバトルシーンなど、見どころはいっぱい！



▲ペルソナの合体魔法とは？　どのような演出かも気になるところだ。

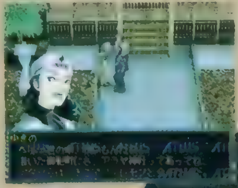


▲タロット集めがポイント。前作にも増して会話が重要に!?

導き手 GUIDE

人々の自我の導き手で、常に脆い人間を見守り、夢を通じて啓示を与える。彼は優しさや思いやりなど、前向きな心を持たない者には決してペルソナを与えないという。そんな彼が登場したということは……。

▼彼女も再びペルソナを与えられるのだろうか？



「良きペルソナ使いたらんことを…」

『S・H（ソウルハッカーズ）』同梱の体験版に注目!!

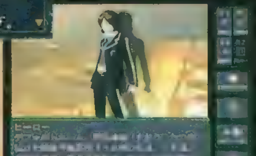
発売が待ちきれない読者は必見！　まもなく発売される「S・H」同梱の体験版は、TGSや店頭デモよりもはるかに楽しめる内容となっているらしい。このゲームが気になっている人は、４月８日発売の『S・H』を即ゲットしよう!!

▲この１枚で、『２』の雰囲気をひと足早く楽しもう！

東京ゲームショウ'99春バージョンより ボリュームUP!

オリジナル要素も収録!

キャラのイラスト＆プロフィールをハイレゾで収録している「資料室」。リサと栄吉がストーリーテラーを努める「体験入学」などなど、製品版では見られないオリジナル要素がたっぷり詰まっているぞ。

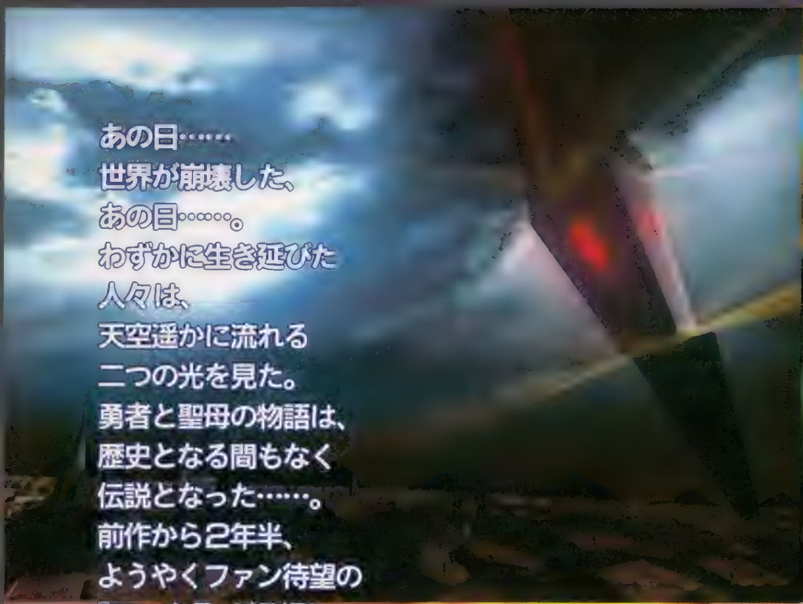


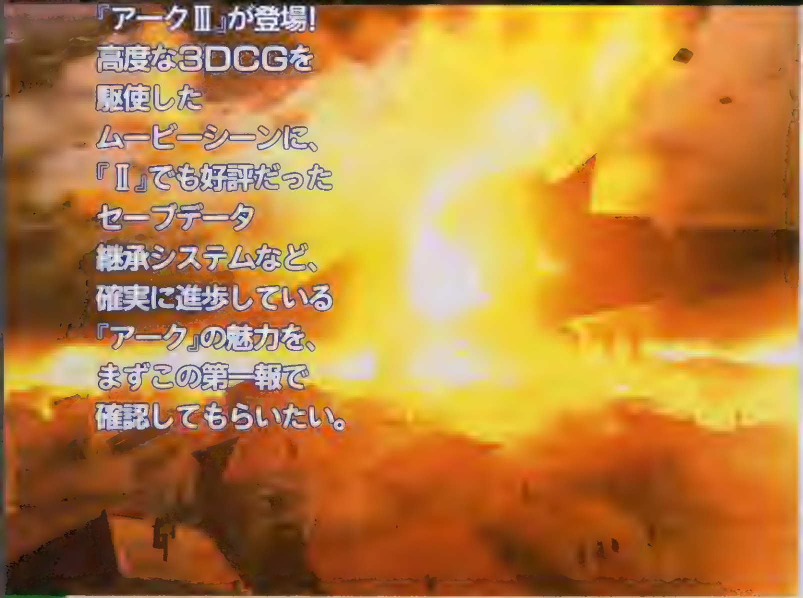
◀せっかくのハイレゾ資料だけど、製品版ではなくなってしまうのだ。

キャラの表情が豊かに!!

以前から要望の多かった顔グラフィックの表情変化がついに実現！　さささいなリニューアルだが、キャラへの感情移入度が格段に違ってくるのだ。

ファン待望の新事実!





あの日……
世界が崩壊した、
あの日……。
わずかに生き延びた
人々は、
天空遥かに流れる
二つの光を見た。
勇者と聖母の物語は、
歴史となる間もなく
伝説となった……。
前作から2年半、
ようやくファン待望の
『アークⅢ』が登場!
高度な3DCGを
駆使した
ムービーシーンに、
『Ⅱ』でも好評だった
セーブデータ
継承システムなど、
確実に進歩している
『アーク』の魅力を、
まずこの第一報で
確認してもらいたい。

プロローグ

……あの日、世界が崩壊したあの日……。
「大災害」を生き延びたわずかな人々は、天空遥かに流れる２つの光を見た。勇者と聖母の物語は、歴史となる間もなく伝説となった……。
『アークザラッドⅢ』は、前作「Ⅱ」の数年後を描く、続編になる。前作のエンディングで、邪悪なる闇黒の支配者によって崩壊させられてしまった世界（このページの左の２点が、その場面。ロマリア空中城の最後をＣＧムービーで描いたものだ）で、「大災害」をなんとか逃れ生き延びた人々が、助け合い、辛いながらも、たくましく日々を生きていた。そんな、どこかあきらめにも似た前向きな雰囲気の中で、極々普通の少年が、冒険に旅立つ。今回の記事でも紹介している、辺境の村に暮らしていた主人公のアレク、そして幼なじみでアイテムコレクターのルッツが村を出て行く場面から壮大な物語がはじまるのだ。

ストーリーに関しては、これ以上の情報は残念ながら今回は明かされていないが、前作、あるいは前々作同様のスリルと冒険、感動に満ちたストーリーが展開するのは間違いない。秋の発売が待ち遠しいぞ。

ArcTheLad NEWS 1

アークザラッドオフィシャルFC

『Ⅲ』と同時にファン待望のアニメ化も発表され、にわかに活気を帯びてきた『アーク』だが、意外に知られていないのが『アークザラッド』シリーズには、実はオフィシャルファンクラブがあるってこと。詳細はhttp://arc.scei.co.jp/でも確認できるぞ。

入会方法
入会ご希望の方は官製はがきに、氏名、年齢、性別、郵便番号、住所、電話番号を記入してファンクラブ事務局までお送りください。折り返し（一週間～二週間程後）入会申込書を送付いたします（入会費：無料／年会費：3,000円（消費税・手数料込み）。
〒107-0052　東京都港区赤坂8-5-26 赤坂DSビル
㈱アーク・エンタテインメント内FC係

〈入会特典〉
■オリジナルデザインの会員証・会員ピンバッチを進呈！　■アークの情報ガぎっしり詰まった、会誌・会報を年間計４回発行！　■ファンクラブ特製アークグッズが通信販売で購入できる！　■活動ごとに配られるシールを集めると、非売品アークグッズがもらえる！　■アーク関連イベントにご招待！
※その他、時期・季節によって、上記以外の発行物が送られることもあります。

アークザラッドⅢ

秋予定 RPG	▶価格未定　▶SCEI
	▶MC（ブロック数未定）

©Sony Computer Entertainment Inc.

今回公開された、3つのポイントをチェック!! Field Character Battle

FIELD フィールド

▲「大災害」についてのメッセージもある。村の風景は極めてのどかなんだけどね。

今回公開された画面写真から、「Ⅲ」の世界にも非常に多くの町が用意されていることがわかる。前作の最後に崩壊した世界とは、とうてい思えないくらいだ。キャラの頭身が前作とは少々違って見えるのは、ムービーシーンとの違和感を少なくするためだろうか？

港のある町

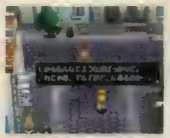
港のある町。「大災害」を生き延びた人々をたずねて、旅は続くのだろうか。

荒廃した町

水や食糧が尽きたのだろうか？　荒れ果てた風景が哀しい。誰かと出会えるのか?

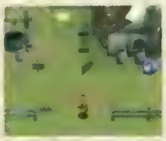
水上の町

反面、この町ではしっかり水が確保されている。どこかの湖水のほとりか？



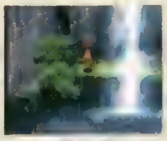
繁栄する町

一方、このように繁栄する町もある。道に迷うくらい広いようだ。ギルドも!?



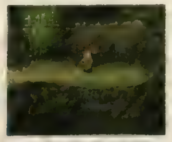
風車小屋のある村

風車小屋は穀物をひくためか、それとも発電にでも使われているのだろうか？



滝

世界のどこかにある滝。こんなところで戦闘が起こったら……ドキドキするね。



洞窟入口そば

山肌になにやら怪しい扉のようなものが見える。それが洞窟の入口……？

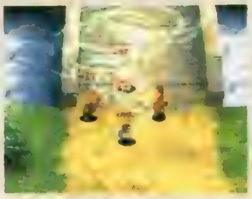
部屋の内部

助け合いながら、たくましく生きていく人々との出会いが、少年を成長させる…。

BATTLE 戦闘システム

この2点の戦闘シーンの画面写真から見る限り、基本的に戦闘システムには変更がないようだ。魔法のグラフィックも入っている。となると、ちょっと疑問なのは左ページで紹介したCGムービーの戦闘シーン（右上）。これはイベント的な戦闘で挿入されるものなのだろうか？　戦っているのも、今回紹介された3人とは、明らかに違う2人だ。

◀I本橋を舞台にした戦闘といえば、やはりタクティカルバトルの基本？



◀魔法のグラフィックも、もちろん健在。写真のものは、初期のものだろう。

CHARACTER キャラクターファイル

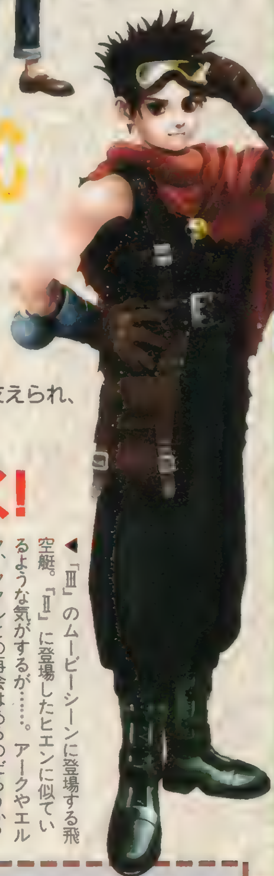
第一報である今回は、「Ⅲ」でメインキャラとなるであろう3人の情報が公開された。そのプロフィールは下で確認してもらうとして、気になるのは「Ⅲ」にも採用されているという「セーブデータ継承システム」。今のうちに「Ⅰ」「Ⅱ」をプレイしなおしておく？

RUTS ルッツ

アレクと同じ14歳の少年。アレクとともに辺境の村に住んでいる幼なじみ。好奇心旺盛で、未知のアイテムを求め続けるアイテム好き。

CHERYL シェリル

アレクと同じ14歳の少女。ガンマンの父（大災害で死亡）に育てられた、勝ち気で行動力もある女の子。



ALEC アレク

「Ⅲ」の主人公で、14歳の少年。ハンターになることを夢見て、辺境の村から旅立つ。ルッツ、シェリルとは幼なじみ。特にルッツとは小さい頃から大親友でもある。両親ともに大災害で失ったが、村人たちの好意に支えられ、たった一人でも強く明るく暮らしている。

旅は……夢は続く!

◀「Ⅲ」のムービーシーンに登場する飛空艇。「Ⅱ」に登場したヒエンに似ているような気がするが……。アークやエルク、ククルとの再会はあるのだろうか？

ArcTheLad NEWS 2

アニメ情報

豪華飛行客船ハイジャック事件の騒乱の中、エルクは黒服の男たちにとらわれていた少女リーザと出会う……。

基本的に「Ⅱ」のストーリーをベースにしたアニメ番組「アークザラッド」が、毎週月曜午後7時からWOWWOWノンスクランブル枠にて放映されることが決定したぞ。注目の第1回は、4月5日予定！　エルクの冒険が、次第に全人類の運命をも左右する壮大なものになっていくという設定は、「Ⅱ」のストーリー通り。『アーク』ファンは絶対見逃せないぞ。

▶さまざまな出会いと別れが、エルクを壮大な冒険へと誘う！

ArcTheLad™

『サガ フロンティアⅡ』で体験版をゲット!!

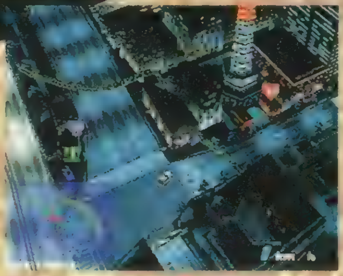
レーシングラグーン

ゲームの全貌が少しずつ見えてきた「レーシングラグーン」。今回はその体験版を基に、プレイするときのチェックポイント、楽しみ方などをバッチリと紹介！　一足先に「レーシングラグーン」の世界を味わおう。

Racing Lagoon
レーシングラグーン

5/27 RPG	▶¥5,800 ▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

体験版でバッチリ楽しめる要素を徹底チェック!!


▶体験版では高速道路以外の南横浜のマップ上なら、どこでも自由に移動することが可能だ。

「サガ フロンティアⅡ」にオマケとして付く『レーシングラグーン』の体験版。これは特別バージョンになっているので、製品版とは内容が若干違っているけど、ストーリーに関係するイベントも、一部見ることができる。また、スペンサーズテストコース、ベイラグーンコース、山下ストリートコースの3つのバトルコースが用意されていて、そこでは本編同様の白熱したカーバトルが楽しめるぞ。

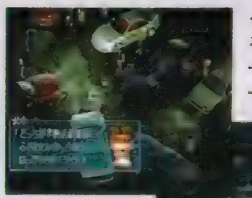
体験CHECK! 魅力的なキャラが語る物語を楽しむ!!

不気味に赤く輝く満月。ベイラグーンの埠頭へと集まる走り屋たち。これから起こる出来事を予告するかのように語る、チームBLR（ベイラグーン・レーシング）のメンバー山田。それに応えるチームメイトの赤碕。そして、車のエキゾーストノイズが静寂な闇を切り裂く。それを合図に、「横浜最速伝説」をめぐる物語が今始まる…。

◀▲ゲームスタート直後のイベントは本編と同じだ。

それは突然始まる走り屋たちのカーニバル!

ゲームスタート直後、いきなりBLRと本牧ナイトレーサーズのレースバトルが始まる。主人公の赤碕は、勝つことができるのか？


◀BLRを挑発する、本牧ナイトレーサーズのリーダー、辻本アキラ。

▶このレースバトルは、プレイヤーも参加するのだ。

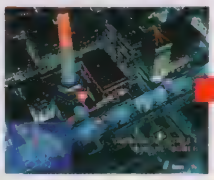
▼レースバトル終了後の赤碕。はたして、勝負の行方は？

SOUTH YOKOHAMAすべてのP.P.(パーキングポイント)へGO!

体験版でのプレイヤーの目的は、南横浜のマップ上にある、すべてのP.P.を訪れること。すべてのP.P.を訪れると、体験版オリジナルのエンディングだ。

コレ!

▲マップ上に点在するPマーク。これがP.P.だ。



▼本編のP.P.ではイベントが起こるが、体験版は場所の説明が流れる。

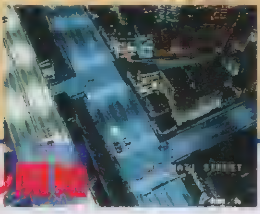
©1999 スクウェア　※画面はすべて開発中のものです。

体験CHECK!

街を流してライバルを挑発 バトルを楽しむ!!

体験版では本編同様、マップ上を走るライバルとレースバトルをすることができる。バトルをするには、ライバルの車にパッシングするか、パッシングをしながら走るライバル車に接触するかの2つの方法があるぞ。当然、勝てばこのゲームのセールスポイントの1つ、「ゲットリワーズ」を行うことができるのだ。

◀▼マップ上のライバル車は、すべてバトル可能なのだ。



STEP:1 マシンスペック表示

パッシングによるバトル突入後、画面にライバル車と赤倚の愛車のマシンスペックが表示される。これを見れば、相手と自分の車の性能差がわかるので、これから始まるレースについての戦術を立てることが可能だ。

STEP:2 バトル開始

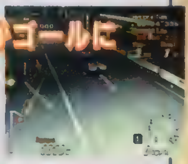
マシンスペックの表示が終わると、いよいよバトル開始。このときのコースは、ライバルと接触したエリアによって決まる。また、コースレイアウトや自分とライバルの位置は、画面左下のコースマップで確認できる。

STEP:番外

1つのコースで2種類の走りが楽しめるぞ!

体験版のベイラグーンコースと山下ストリートコースには、逆走コースが用意されている。コースを走る向きは、ライバルと接触するときの、相手の車の向きで決まるのだ。このシステムは、本編とまったく同じだ。

スタートがゴールに



▶スタート直後に、長い直線が続くコースでも…

ゴールがスタートに

◀逆走の場合は、スタート直後が急コーナーになるぞ。

STEP:3 リワーズポイント獲得!

ライバルに勝てばRP（リワーズポイント）を獲得できる。体験版ではすべて2000ポイントだが、本編では獲得ポイント数も変わってくるだろう。ちなみに、バトルに負けても、ポイントを引かれることはないのだ。

STEP:4 ゲットリワーズ!!

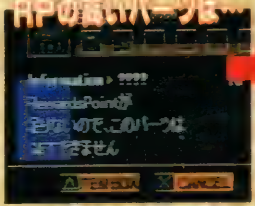
ライバルに勝つと、「ゲットリワーズ」画面に切り替わる。ここでは、相手の車のパーツを1つ、自分のRPに応じてゲットすることができる。ただし、パーツを獲得せずに、RPを貯めることも可能なのだ。

体験CHECK!

リワーズポイントをためて愛車の チューンナップを楽しむ!!

レースバトルに勝ってライバルから奪えるパーツには、ポイントが設定されている。当然、いいパーツになればなるほど、ポイントの設定は高い。場合によっては、RPが足りなくてゲットできないこともあるのだ。そういうときは、パーツを獲得するのをあきらめ、必要なRPになるまでポイントを貯めよう。

RPの高いパーツは…

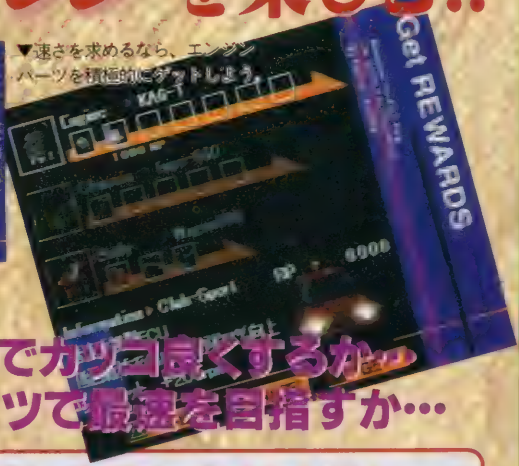


▶RPが足りなくてゲットできないときは。

ポイントをためてGet!

▲パーツを獲得せずにゲットリワーズをパスして、必要なRPを貯めよう。

▲車のスタイリングを気にする人は、ボディパーツを獲得しよう!



▼速さを求めるなら、エンジンパーツを積極的にゲットしよう。

ボディパーツでカッコ良くするか… エンジンパーツで最速を目指すか…

体験版では街を走る車のカラーに注意してバトルをしかけよう!

体験版で街を走っているライバル車の色は、黄色、赤色、青色、黒色、紺色の5種類。この色の違いは、車のレベルを表している。レベルが高い車は手強いが、それだけいいパーツを持っている。

黄色 86-Lev

山田君のマニュアルにも書かれているように、黄色い車は一番レベルが高く手強いぞ。

おススメパーツ:超大型ターボ

赤色 CVC1600

おススメパーツ:Bore Up/100

黄色い車よりは多少落ちるが、それなりに速く、いいパーツを持っているのが赤い車だ。

レベルは高くないが、左の族車仕様の車だけは別。珍しいパーツを持っているぞ。

青色 Cancer3000

おススメパーツ:Aero-Zokky

PS版でも、グランディア GRANDIA

かつてSS最高峰のRPGと絶賛された、ゲームアーツの大作RPG『グランディア』がついにPSに登場!! 万人を虜(とりこ)にしたその魅力に迫りながら、洗練されたPS版の新要素を紹介するぞ!!

グランディア

6/24 RPG	▶価格未定	▶ゲームアーツ/ESP
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)	

▲新技術とRPGの原点が一体化した作品だ!

「精霊石」を巡る波瀾万丈の冒険の旅が今始まる!! ゲームアーツが誇るポリゴンRPGの秀作がPSに登場!!

数年に及ぶ構想期間を費やし、世界を代表する豪華スタッフが集結して、驚くべき完成度を実現させたSS版RPGの代名詞「グランディア」が、ついにPSに登場するぞ。「グランディア」は、剣と魔法と機械文明が共存する世界で、個性的なキャラクターが冒険を繰り広げていくRPG。フレイヤーが扮する14歳の少年・ジャスティンが、伝説の地・アレントを目指して今、旅立つ!! 既存のお使いRPGや、感動押し売りゲームに嫌気がさしているユーザーも、「グランディア」が思い出させてくれる〝本物のRPGの楽しさ〟に、きっと心を奪われるはず。作品の質には定評のあるゲームアーツが、職人的なこだわりでRPGを追究した作品、それがこの「グランディア」なのだ!!

物語は…「少年・ジャスティンが繰り広げる冒険活劇!!」

栄光の大航海時代が終焉を迎え、「世界の果て」が現実のものとなり、〝冒険〟という言葉が色あせながらもまだ輝きを失っていなかった、そんな時代…。港町パームに母親と2人で暮らす少年・ジャスティンは、今日も相棒のスーたちと冒険ごっこに夢中だ。折しも蒸気機関が発明され、時代は産業革命真っ盛り。町の子どもたちがこぞって蒸気機関士を目指すなかで、ジャスティンだけは偉大な冒険家だった父の志を継いで、冒険に旅立つ日を夢見ていた。そして父の形見・精霊石に導かれたジャスティンは、偶然入り込んだ古代エンジュール文明の遺跡で、謎の美女・リエーテと出会う。「はるか東の地アレントへ…」彼女のその一言が、ジャスティンの冒険の幕開けだった…。

不気味に胎動する古代文明の遺跡!!

◀OP映像で怪しく輝く謎の建造物、ジャスティンが出会ったリエーテとも関係が…!?

今は幼い少年もいずれ成長して…

▶まだ子どもの冒険者ジャスティン。だが着実に前進を続ける彼の冒険は、やがて…。

◀雲を突き抜ける山々をはるか下方に見下ろす。ここはいったい!?

この先には何が!?

ちぇっく! 美術設定にも注目!

この作品の世界の圧倒的な存在感を影で支えているのが、細部まで考証された膨大な数の美術設定。これらを忠実に3D化することで、驚くべきリアリティが実現されたのだ。

CGでもリアルに再現!

OP映像のこの絵も1枚の設定画から誕生した。このようにすべての町や迷宮に設定画が存在する。

▲◀細部まで書き込まれた設定画。

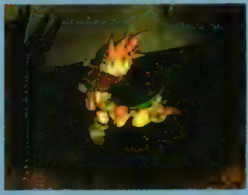
ⓒ1997,1999 GAME ARTS/ESP CG:株式会社リンクス 世界設定デザイン:小林治

ここがス・ゴ・イRPG!!

舞台は…「3Dフィールドでグリグリ動く!」

▲ボタンを押せば流れるように視点がかわるぞ!!

「グランディア」の冒険の舞台となるメッシナ大陸（通称旧大陸）は、街も迷宮もフィールドも、例外なくすべてが３Ｄポリゴンで構成されている。だから視点を変換することで、あらゆるアングルから周囲を見渡すことが可能。街の中で自由に風景を見て回ったり、多層ダンジョンで立体迷路に挑むことも可能なのだ。これはもう〝電子の箱庭〟と言っても過言ではない!?

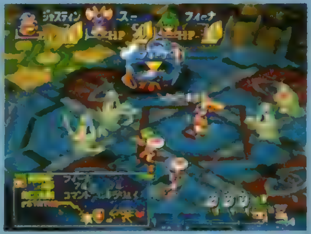

▲違和感のないムービー映像に脱帽。

CG+アニメーションの演出も魅力

イベント時に挿入されるムービーは、ＣＧの部分を、日本でトップクラスの技術力を誇るリンクスが担当している。また、キャラクターはアニメーションで描かれている。このため、ＣＧのリアリティとアニメの豊かな表現力が見事に融合した秀逸なムービーに仕上がっているぞ。

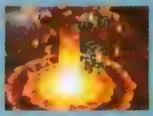
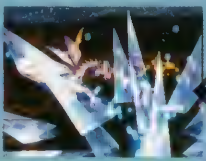
戦闘は…「戦略的なリアルタイムバトル!」

戦闘シーンは行動ゲージが満タンになった者から順に行動していくリアルタイム方式。ゲージの増え方は、素早さや攻撃方法によって変化するのだ。また、ゲージ進行中に敵の攻撃がヒットすると一定時間ゲージが止まるので、１人が敵の行動を抑制している間に、もう１人がゲージを進める、等の多様な戦法を取ることが可能だぞ。


▲フィールドでの位置も重要な要素。強力な敵はみんなで囲んで袋叩きにしてしまおう!!

とにかくエフェクトが派手なのだ!

魔法、必殺技、特殊攻撃…。とにかく戦闘時のエフェクトは派手でカッコいいぞ!!　上記の戦略性とも相まって、戦闘に飽きがこないのだ。



▲▶炎が渦巻き、氷柱が襲いかかるぞ!!

SS版と違うバトルシーン

ＰＳ版ではほとんどの魔法エフェクトが一新され、より美しくなっているぞ。

◀ＳＳ版の映像並べると進化がハッキリするぞ。

登場人物は…「かわいくってかっこいい!!」

キャラクター原案は人気イラストレーターの草彅琢仁氏が担当。生き生きとしたジャスティンたちの表情が特に魅力的だ。ほかにも数多くの仲間やライバルたちが続々と登場するぞ!!

ジャスティン

冒険を夢見る14歳の主人公。元気で単純でお人好しな熱血少年。父の形見の「精霊石」を宝物にしており、現在は母親と二人暮らし。

フィーナ

明るく活発な15歳の美少女。経験豊富な一流の冒険者であり、笑顔が似合うこの物語のヒロイン。ある事件をきっかけに仲間になる。

スー&プーイ

ジャスティン家の隣に住んでいる幼なじみで、いつも元気で口うるさい８歳の少女。プーイはスーがペットにしてる不思議な生き物。

表情の変化も!

ジャスティンたちには実に多くの表情パターンが用意されており、会話の内容に合わせた多彩な表情が楽しめるぞ。

さらに! PSオリジナル

戦闘で紹介した魔法エフェクト等、画像の変化のほかにも、ローディング時間の短縮やデュアルショック対応など、ＰＳ版にはさまざまな改良点が存在するぞ。さらにすごい追加要素もある!?

それから…?

世の中、
ストレスたまった
顔だらけ。
ONE

ポイント2 STAGE 行く手を阻む6つのステージ

主人公ジョン・ケインの行く手には、変化に富んだいくつものステージが待ち受けている。地上をはるかに見下ろすビル街や山あいの要塞、地下モノレールなど、多彩な舞台が登場する。あるときは群がる敵を蹴散らし、あるときは素早く駆け抜けて突破するのだ。待ち受けるステージは全部で6つ。過酷な闘いを生き延びろ！

▶目もくらむ高所。倒れる足場をジャンプして切り抜けろ！
◀通路をくぐり、疾走するモノレールの屋根に飛び上がれ！

◀崩れ落ちる屋根を避け、崩壊するビルから脱出。

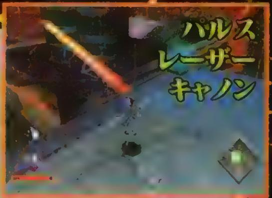
◀ビルの屋上から屋上へと渡り、敵戦闘機を撃破。

◀制限時間内に自爆装置を次々と破壊していく、スリリングなステージ。

▶深海のガラス張り通路で展開する激しい闘い。

ポイント3 WEAPON 多彩な武器を使いこなせ！

ステージの途中には、さまざまな武器が落ちていることがある。これらをゲットすると、強力な特殊攻撃が使えるようになるぞ。自動追尾弾や広範囲に攻撃できるもの、強力な破壊力を誇るものなど、どれも頼りになる武器ばかり。敵が大量に押し寄せてくる場所や、強力な攻撃を仕掛けてくるボス戦では、こちらも強力な武器を装備して対抗しよう！

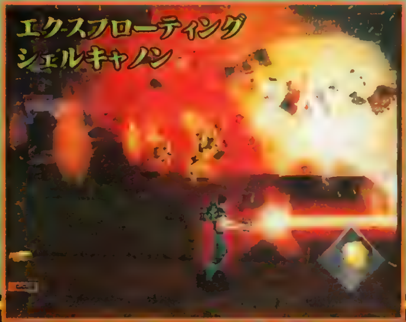


▲高威力のレーザーを連続して発射する兵器。

▲敵を追尾する誘導弾を発射するランチャー。高威力と誘導性能の両方をあわせ持つ。

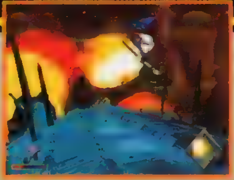
▶誘導式のミサイルを連発するランチャー。

◀火炎放射器。広範囲を攻撃可能だが、射程距離がやや短い。



◀着弾と同時に広範囲に爆発する高速弾を、連続して発射する兵器。特殊武器中、最高の破壊力を誇る。

▲倒しても倒しても敵は押し寄せてくる！



◀緊迫感あふれるボスとの激闘!!

▶ステージ終了時はスコアランキングが表示。

ポイント4 BATTLE 群がる敵を撃破せよ！

行く手をふさぐ物体や次から次へと現れる敵を、片っ端から粉砕していく『ONE』。主人公は敵や物体を破壊すればするほど、攻撃力と耐久力が増していく。小賢しく敵を避けようなどとは思わずに、敵のただ中に飛び込んで叩き伏せるのが本作の正しい楽しみ方なのだ。遠距離攻撃のショットと、攻撃力の高い近接攻撃を切り分け、あらゆる物を破壊しまくろう。一方ボス戦は、重い物体を頭上に落としてダメージを与えるなど、それまでの展開とはうって変わってクレバーな戦い方が要求される。力押しの攻撃で倒すことは難しいぞ。豪快なアクションと緻密な戦略を駆使し、超絶的な戦いを勝ち抜くのだ！

して壊しまくれ!!

©1997 AMERICAN SOFTWORKS CORPORATION ©1995 PEG LIMITED PARTNERSHIP. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHING AND DISTRIBUTION BY CAPCOM CO.,LTD. IN SOUTH EAST ASIA

PlayStation
お、火魅子伝が出たぞ。
新聞社を呼べ。
絶賛出土中。
古代日本の女王を選べ。古代日本を戦略で救え。
本格的恋愛・戦略シミュレーションゲーム発売。
さあ、今すぐ近くのゲーム屋さんへ。
プレイステーション版シミュレーションゲーム
CD-ROM3枚組 6,800円(税抜)
火魅子伝(ひみこでん)~恋解(れんげ)~
JAPAN FANTASY PROJECT
博報堂 アミューズ レッドカンパニー
壮大なスケール
総分数30分以上。大ボリュームのアニメーション。
イベント総数1,000以上で、何度プレイしても新しい。
強烈な個性と、意志を持ったキャラクター総数180人以上。
火魅子のお宝プレゼント
平成11年1月15日(金)~9月30日(木)
特賞
古代から伝わる
時を刻む伝説の宝。
抽選で合計150名様
特賞にもれた方に
耶麻台国の特産物。
現代のバンダナの
ようなもの。
抽選で合計1,500名様
※写真は実際のものと異なる場合があります。
©1999 HAKUHODO/AMUSE/RED ©1999 CHIME/G·TAC/OHGURE お問い合わせ先:博報堂エンタテインメント事業局 03-3233-0161
"PS"ロゴおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
ボクを育てる、みんなの拳。
パワー
こんなゲーム、今までなかった。
4人以上が同時に対戦できる複数対戦と、戦士を育てながら物語が展開していくRPG。その楽しさがひとつに詰まったこのソフト、みんなで拳くらべをしたいときも、ひとりで遊びたいときも、決して飽きることはない。近代初期の中国を舞台に繰り広げられる闘いと物語が、この夏キミを待っている!?
みんなで闘うか、育てて闘うか。
Lord of Fist
ロード・オブ・フィスト
ラジオドラマ化決定!
1999年7月15日発売予定
プレイステーション用 複数対戦格闘RPG
予価5,800円（税別）
メモリーカード対応 1人～多人数用
「電撃大賞～Lord of Fist～」
・文化放送 毎週土曜日 26:00～26:30
・ラジオ大阪 毎週日曜日 26:00～26:30
MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 ©1999 Polygon Magic／Media Works Inc. "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/

GAME美少女キャラクター情報誌
電撃G's マガジン
ジーズ
DENGEKI G's MAGAZINE
5月号
特別定価 680円（税込）
3月30日発売
特集1 SS版のオリジナルイベントを大紹介!!
SS With You ～みつめていたい～
特集2 プレイに役立つキャラ別ガイド!!
To Heart PS
特集3 ドリームキャストの美少女を一挙紹介
DC美少女解禁
センチメンタル グラフティ2
機動戦艦ナデシコ（仮）
Wishtale(仮)/REVIVE...～蘇生～/Braveknight(仮) ほか
企画 『ダブルキャスト』ヒロイン赤坂美月の誕生秘話!
キャラクターデザイナーズ Art＆Works
第3回 後藤圭二＆赤坂美月
©カクテル・ソフト 'NECインターチャネル © AQUAPLUS
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ 03·3238·8605（角川書店営業部）
メディアワークスのホームページ→http://www.mediaworks.co.jp/

第1回・次世代PSの技術仕様に再接近

3月2日の衝撃的な発表から2週間、次世代ＰＳを巡って、静かに確実に、業界は動きはじめているようだ。短期集中連載の第１回となる今回は、まずそうした動きを3つ、チェックしていきたい。

次世代PSを追え!!

Chase the Next PlayStation

次世代プレイステーションに関するトピックス

Topic1 ナムコ新作発表会 1999.03.11

『鉄拳』は次世代PS用ソフトとして開発中!!

さる３月11日、ナムコ本社にて、新作発表会が行われた。３月２日にもデモンストレーションを公開したナムコの発表会だけに、高い注目を集めたのだが、その期待を裏切らず、次世代ＰＳに関する発表も行われた。

簡単にまとめると、①『鉄拳』シリーズは次世代ＰＳ用に開発している、②『リッジ』、『エースコンバット』の２シリーズ、ＳＰＧも次世代ＰＳで発売予定（『ワールドスタジアム』などといった具体的なシリーズ名への言及はなかった）、③『テイルズ』シリーズも、発売したい、というようなところだった。

今回の発表会自体はＤＣ版『ソウルキャリバー』が中心だったために、次世代ＰＳに関する内容はこの程度だったが、来年３月までと報じられている次世代ＰＳ本体と同時発売をめざして、ナムコは確実に前進しつつあるようだ。

メインはDC版『ソウルキャリバー』だったのだが……

◀ＤＣ版『ソウルキャリバー』。ナムコの技術力の高さを証明するものだ。

Topic2 SCEI、役員異動

３月９日、SCEIは来年度の役員異動について発表した。注目すべきは現行＋次世代両ＰＳの生みの親である久多良木健氏が、代表取締社長に就任することだ（現・代表取締役副社長）。また、３月２日に力強いあいさつをされたソニー株式会社代表取締役社長出井伸之氏が、取締役としてＳＣＥＩの経営に参加することになった。

Topic3 会社設立

半導体量産に向け体制確立

３月４日、SCEIは次世代ＰＳ生産に直結する２つの発表を行った。１つは、ＤＲＡＭ混載プロセス（次世代ＰＳで採用される先端的な半導体技術）を中心とした半導体を生産するための新会社を設立するというもので、来年春にグラフィックス・シンセサイザを量産できるように立ち上げるとのこと。もう１つは、SCEIと東芝が共同出資して設立される新会社で、こちらは次世代ＰＳのメインＣＰＵとなるＥＥ（エモーション・エンジン）の量産をめざす（今秋の立ち上げを計画）。こちらの新会社の製造設備は、SCEIが貸与するかたちで負担し、投資額は500億円程度が見込まれている。来年度内３月までの次世代ＰＳ発売に向け、SCEIと東芝が本気で動きはじめたということだろう。

©1999 Sony Computer Entertainment ©ナムコ ©1999スクウェア

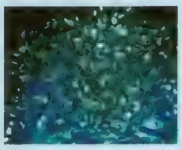
次世代PSはゲーム表現をどこまで高度にしてしまうのか？

次世代PSはゲーム機である。

次世代ＰＳについて何かと取り沙汰されるのが、インターネットを利用した音楽配信や家庭用端末といったゲーム機以外の利用法だ。ＵＳＢやIEEE1394といった、パソコンで生まれたネットワーク構想のインタフェースをサポートしているため混同されがちのようだが、次世代ＰＳはあくまで「純粋なゲーム機」として登場する。もちろん、先に述べた可能性を否定するわけではないが、それはゲーム機として成功を収めた後と考えていいだろう。

次世代PSの技術仕様を再検証してみる！

エモーション・エンジン(ＥＥ)とグラフィックス・シンセサイザ(ＧＳ)。次世代ＰＳを語る上で欠かすことのできない最先端デバイスだ。ＥＥは内部のすべてのデータ処理を128ビット化し、強力なベクトルユニットをＣＰＵのコ・プロセッサやジオメトリ演算（ポリゴンや光源の計算）用にそれぞれ内蔵！技＝情緒の表現と力＝ポリゴンの演算が干渉することなく、最大限の能力が発揮できるよう設計されている。さらに画像処理を担当するＧＳは、ビデオメモリをチップに内蔵することで2560ビットという途轍もないバス幅を実現。これから紹介するグラフィックス機能は、その究極表現の一片に過ぎない！



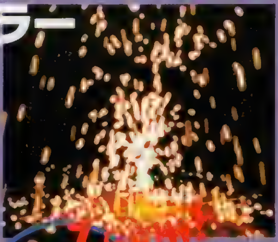
◀羽毛のフワッとした感覚をみごとに再現！　動いているシーンを見せられないのが残念だけど、自然に限りなく近い表現をさり気なくこなす能力に次世代ＰＳのポテンシャルを感じる。

▶ハリウッド御用達のグラフィックス・ワーク・ステーションをはるかに凌ぐグラフィックスパワー！『ＦＦⅧ』のムービーのほとんどは、リアルタイムＣＧで処理可能だという。

モーションブラー

残像による動きの演出

写真などで、シャッタースピードを基準として動きのある被写体を撮るとブレる。この現象を、動きの中でリアルタイムに表現する機能がモーションブラーだ。その仕組みは、テレビの表示速度（1/60秒）よりも短時間の速さで複数の描画結果を算出し、それらを重ね合わせて表示することで「動きの軌跡」を再現するのだ。速い動きは計算を細かく設定すればするほど、画像を美しく描くことができるわけだ



▲花火のデモでは、通常の10倍で計算した結果を重ね合わせて1フレーム分のブレを表現。花火の軌跡が驚くほど自然

焦点の表現

物体の遠近感を生み出す特殊効果

３Ｄの奥行きを前提として、焦点よりも前後にある物体がぼやける（ピントが合わない）という現象が起こる。次世代ＰＳはこれをも可能とし、カメラアングルを意識した演出も思いのまま

[illegible]

パーティクル・オブジェクト

微細な物体の処理

非常に微細なオブジェクトを表現する際に役立つのが、パーティクル処理だ。花火のシーンでは、火花が飛んで地面に落下した後、細かく分散して飛び散る一連の処理にパーティクルが使われている。応用としては、崩れ落ちる建物の灰や舞い上がる砂煙のように、煙、霧、雨、砂といった微細な粒子の表現に威力を発揮する。ポリゴンモデルを用意する必要がなくなるのだ

▲粒子は[illegible]リゴンで描いているわけではないのだ

３Ｄライン

奥行きのある自然な線を描く

ベクトル描画では決まった太さの直線しか引けないため、線だけで遠近感を表現することはできなかったが、３Ｄラインを使うことで奥行き感のある線が引けるようになる。[illegible]

トゲトゲの一本一本まで

◀３Ｄラインを使うことで、トゲトゲの[illegible]

ベジェ曲面

滑らかな曲面処理に最適

三角形や四角形といったポリゴンの集合体では、どうしても輪郭にエッジが出る。ベジェ曲面は、スプライン曲線という点と点の間を曲線でつなぐ処理を行うことで、[illegible]に作り出せる。

[illegible]

[illegible]ベジェを使うと[illegible]やわらかな[illegible]リアリテ[illegible]

SPU2

サウンドプロセッシングユニット

パワフルなグラフィックスに負けない崇高なサウンドを奏でるチップ！

次世代ＰＳというとＣＰＵパワーやグラフィックス処理に目を奪われがちだけど、音にもこだわりを持っている。現行ＰＳに使われているサウンド処理用チップ「ＳＰＵ」をパワーアップした「ＳＰＵ2」が、約2倍の処理能力を実現。サポートする音源はＡＤＰＣＭ（現行PSはPCM）だが、同時発音できる音数が48チャンネルに増え、サンプリング周波数も48ＫＨzまで上がっているのだ！

ADPCMってなに？

例えば44.1KHzのサンプリング周波数で音データをとると、ＰＣＭ（無圧縮）の場合は毎秒44,100回のデータを「フルスケール」でとるが、ＡＤＰＣＭは前のデータとの「差分だけ」を取って３～４ビットの量子化をする。ＰＣＭは８～16ビットが基本だ。

	サンプリングレート	同時発声
SPU1（現PS）	~44.1KHz	24チャンネル
SPU2（PS2）	44.1K~48KHz	48チャンネル+ソフト音源数

ちょっと耳より情報

ドルビーデジタル

D.DやDTSも再生可能？

次世代ＰＳでは、ＤＤや、ＡＣ３、ＤＴＳといった最新のデジタル立体音響も、再生できるとのことだ！　処理はＥＥ内にある演算器で処理し、5.1チャンネルのサラウンド再生を実現できるという。ＡＶ用の専用アンプが15万円程度するというから、ゲーム機で処理できるなんて夢のよう!?

専用アンプは市価¥15万ナリ

▲ソニーのＤＤ、ＤＴＳ対応アンプ。音質は専用アンプに敵わない。

Chase the Next PlayStation ➡ 次世代PSを迎え!!

I/Oプロセッサ

PSプロセッサと次世代PSのI/Oコントローラが合体!!

現行のPSと互換性を保つために工夫した部分であり、次世代PSのI／Oコントローラとしても動作するプロセッサ。右に簡単なブロック図を載せておくが、実はこのプロセッサ、PSのCPUと同じ機能が内蔵され、そこにUSBやIEEE1394といった次世代PS用のインタフェースを詰め込んだ2つの顔を持つチップだったりするのだ。現行のPSモードではこのチップがメインCPUに、次世代PSモードではI／O処理のコントローラとして動作するという仕組みになっ

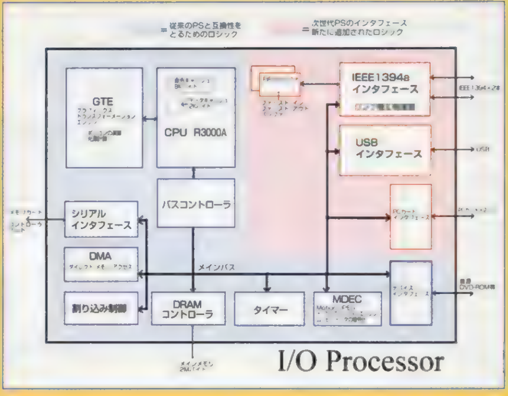
現PSの互換プロセッサ

▶現行PSのソフトは、このチップがCPUとなって動いてくれる！

2つの顔を持つチップ

▶次世代PSではUSBやIEEE1394用チップに早変わり！

次世代PSのI/O制御



圧倒的パフォーマンス！これが次世代PSの実力だ

「次世代PSがスゴイ！」と連呼しても、いまいちピンッとこない人のために各社主力マシンのスペック一覧を紹介するぞ。次世代PSのパワーが一目瞭然だ！

	PS	N64	DC	PS2
CPU	R3000A	R4300 i	SH−4	128ビットRISC
(動作周波数)	33.8MHz	93.75MHz	200MHz	300MHz
処理スピード(MIPS)	34MIPS	120MIPS	360MIPS	未公表
(FLOPS)	未公表	500FLOPS	1.3GFLPPS	6.2GFLOPS
メモリ(メイン)	2MB	4MB	16MB	32MB
(ビデオ)	1MB	(メインメモリと混在)	8MB	4MB
描画能力（毎秒）	36万ポリゴン	未公表	300万ポリゴン	6,600万ポリゴン
画像処理機能				
Zバッファ	×(Zソート)	○	(独自方式)	○(32ビット)
クスチャマッピング	○	○	○	○
バンプマッピング	×	×	○	○
フォグ	×	○	○	○
αフレンディング	×	○	○	○
バイリニアフィルタリング	×	○	○	○
トライリニアフィルタリング	×	○	○	○
ミップマッピング	×	○	○	○
アンチエイリアシング	×	○	○	○
マルチパスレンダリング	×	×	×	○
モーションブラー	×	×	×	○
スペキュラーハイライト	×	×	○	○
パーティクル	×	×	×	○
その他の機能	デプス・キューイング	特になし	アンアイソロピックフィルタリング(未公表。PowerVR2のサポート機能)。	3Dライン／ベジェ曲面など。USB／IEEE1394a規格をサポート。

サルでもわかれ！次世代PSあれこれ

犬：前回に引き続き、PS2のあれこれネタを大放出！ 発表会直後は驚くことばかりで舞い上がっていたけど、時間が経ってようやく状況が呑み込めたかな（笑）。
魔：キミはイイよ。ハードに詳しいから理解が早くて。お願いだから、オレにも読者様にもわかりやすいように噛み砕きまくって教えてちょーだいよ！ ね？
犬：その「噛み砕いて」が難しいのよ。とりあえず全体的にいえることは、機能の集積化が実現したモンスターマシンかな？
魔：あぁ〜、なんだっけ、エターナルうんたらってやつ？
犬：……エモーション。エンジン(EE)です。
魔：あぁあぁ〜それそれ！ それとG…S……ジーズ？ 違うな、きっと(笑)。
犬：ねぇ、わざとボケてるでしょ！ そう、EEとGS、それと現行PSとの互換性とUSBやらIEEE1394のインタフェースが詰まったI／Oコントローラ。この3つとメモリを付ければ次世代PSができちゃうのよ。
魔：チップが少ないのはわかったけど、だからどうなの？ イマイチわからん！
犬：EEやGSの共通点は、演算器やメモリをシリコン（半導体の回路を構築する部分。数ミリ角の大きさ）上で0.18ミクロンという微細配線をしているんだけど、中で配線するから高速動作が可能なのよ。しかも外に配線を出さないから、何千ビットというバス幅を実現しちゃったというわけ。
魔：チップの中で、大勢の小人さんが素早く働いている——というわけか。ところで小耳に挟んだんだけど、ビデオメモリが4MBってのは少ないんじゃない？
犬：あぁ、オレも最初思ったよ。でもね、イイ話し聞いちゃったんだ。4日の発表会で。実は、メインメモリからテクスチャデータをバリバリ転送できるんだって！ だから、ほとんど問題ないみたいだよ。
魔：キミもそれくらい原稿早かったらね——
ち：DVDビデオ見れないのかなぁ——。
魔・犬：あ！ （ち）を忘れてた！（爆）

◀チップ作りに100億使ったというウワサも。SCEIさん本気モード！

電撃PocketStation ポケットステーション

1999 4/9

©1998／1999 Sony Computer Entertainment Inc.

NEWS!! 『I.Q FINAL』と『ポケットムームー』が完全連動で楽しさ広がる！

◀これは!? 「I.Q FINAL」にムームー星人が!?

▶あのキーウィも登場。ムームー気分でプレイできるぞ!!

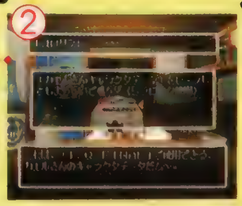
すでに発売中の「I.Q FINAL」と『ポケットムームー』。両方ともポケステ対応の人気タイトルだが、今回はこの2つのソフトの耳寄り情報を大公開！ なんと、ある条件を満たすと『ポケットムームー』のキャラを使って「I.Q FINAL」をプレイできることが発覚したのだ!! 以下にその方法を詳しく紹介していこう。

ポケステの発売から2カ月。「やっと買えた！」というキミも「まだ買えないよ～」というアナタも、電撃PocketStationで最新のポケステ情報をチェーック！ 今回は魅惑の秘密情報と、気になる最新タイトルを大公開だ!!

これで遊べる！ キャラクターGETマニュアル

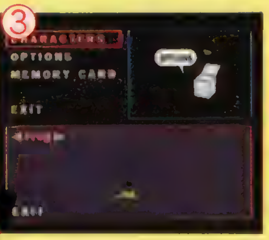
① 『ポケムー』をプレイ

「ポケムー」をプレイしてポケットゲームを全部集めると、ムームー福引き所でキャラクターデータを売ってくれるようになる。



② データをセーブ

データを買って居酒屋オアフ島に行き、追加された「おまけ」メニューを選んで、データをメモリーカードにダウンロードしよう。



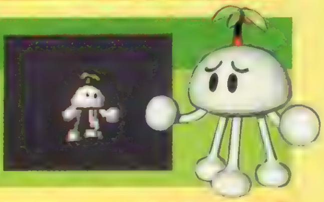
③ キャラを選択

あとはそのデータを「I.Q FINAL」で読み込むだけ。通常のキャラ選択画面で、お目当ての新キャラを選ぼう!!

I.Q FINAL ■SCEI■PZG■¥4,800■必要ブロック数4～(キャラクターデータは5ブロック)
ポケットムームー ■SCEI■ETC■¥4,800■必要ブロック数2～

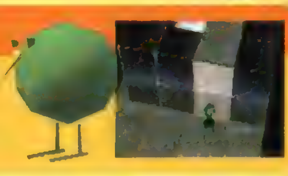
使えるキャラクターはこの4体！

ムームー星人



「ポケムー」でついに主役(?)の座に輝いた人気キャラクター。あまり賢そうではないけれど、「I.Q FINAL」でも大活躍!!

キーウィ

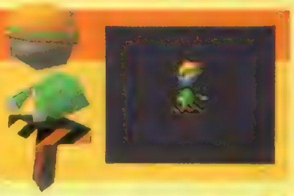


ムームーパーク内に生息していている謎の生き物。「I.Q FINAL」でも愛らしい姿でステージ上を走り回るぞ。

カエルさん

愛用の学者帽子が隠れた知性を感じさせる両生類。この4体の中では一番の頭脳派!? ピョコピョコ跳びはねる姿がラブリーなのだ。

工事ロボ



ムームーパークの建設を一手に引き受ける働き者。今回も過酷な労働条件に不満ひとつもらさず、的確にノルマをクリアする。

SCOOP!! 実はピエトロ王子もいたりして…

「ポポローグ」のピエトロ王子のデータも存在する。これはDPS-Dで「I.Q FINAL」のオリジナル問題を募集した際に応募者全員に配布された特別データなのだ。

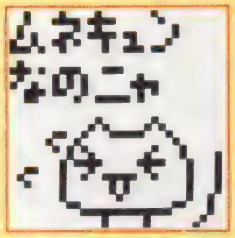
◀残念ながら現在は入手不可能になっている。

ぽけすてニュース ●プレゼント当選者発表：Vol.1の別冊付録で告知したプレゼントの当選者は以下の方々に決定しました。おめでとうございます！ ●『クラッシュ・バンディクー3』フリースジャケット ●『ポケットムームー』ストラップ

こんなの今までぜんぜんなかった！ この夏注目の2タイトル!!

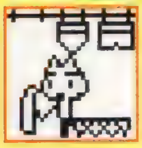
どこでもいっしょ

まったく新しいコンセプトを持ったソフトが、ＳＣＥＩから登場するぞ！　以前からタイトルだけは発表されていたこの２本だが、我らが電撃ポケステ取材班は、今回ついにその詳しい情報をキャッチ！　どちらもポケステ本体でプレイするタイプのソフトだ。ポケステ本体は小さいけれど、これはかなりのビッグタイトルだぞ!!



思わず胸キュン♥　マジ泣き必至!! ポケステの中にかわいいパートナー！

■ＳＣＥＩ■７月予定■価格未定
■ＥＴＣ■必要ブロック数未定

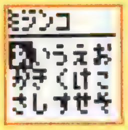


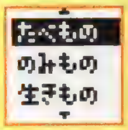
ポケステの中で暮らしているニャ！

このソフトのキャラクターたちは、ポケステの中で自由に生活している。掃除したり洗濯したり、ときにはダンスを踊ったり。プレイヤーと同じ時間を過ごしているのだ。

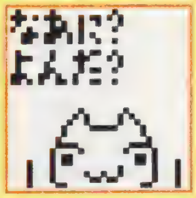
コトバを教えてほしいのニャ！

キャラクターには、好きな言葉とその意味を教えることができる。新しい言葉を覚えると、「それってジーンときちゃう？」なんて質問をしてくることも。教えた言葉の数だけ、楽しさが広がるぞ。



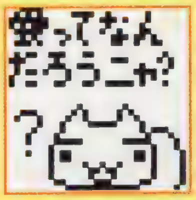


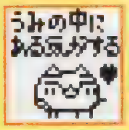
「どこでもいっしょ」は、ポケステの中で暮らすキャラクターとの会話を楽しむソフト。かわいくてちょっぴりヘンテコなキャラクターに、いろんな言葉を教えながら、ひたすらおしゃべり。育成ゲームでも携帯ペットでもない、新しいタイプのコミュニケーションソフトなのだ。ポケステだからいつでもどこでもいっしょ。キミだけの友だちになってくれるぞ。



いっぱいおしゃべりしたいのニャ！

新しい言葉を覚えたら、またおしゃべり。会話の内容は、たわいない日常の話から、「愛って何？」みたいな深～いものまで実にさまざま。「愛はうみの中にある気がする」なんて、ちょっと鋭い意見かも…!?

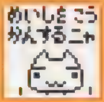


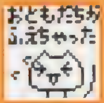


ピピッと 通信もできちゃう！

「どこでもいっしょ」はポケステの赤外線通信にもバッチリ対応！　このゲームならではのユニークな機能が楽しめるのだ。友だちといっしょにピピッと通信しまくろう！

①名刺交換ができちゃう！

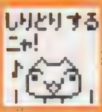




このソフトでは、最初に自分の名前や電話番号、キャラクターの名前（自由に決められる）などを入力する。通信機能を使うと、これらのデータをお互いにやり取りすることができるぞ。これからの名刺交換はコレで決まり！

②しりとりもできちゃう！

しりとりといっても、プレイヤーが直接しりとり勝負をするわけではない。キャラクター同士が、覚えている言葉を使って対戦するのだ。「オマエ、こんな言葉教えてるの？」なんて言いながら楽しもう。



パカ PAQA™

ポケステが声を出してしゃべるよ！

ちょっとナマイキ、でも憎めない―― そんな彼（ＰＡＱＡ）とのコミュニケーションを楽しもう！

「PAQA」（「CAPA」から改名）は、ポケステの画面がそのまま顔になった不思議な生き物（!?）。突然「あのさー」なんて話しかけてきたり、「触るなよ～」なんて文句を言ったり、ちょっとやなヤツだけど憎めない、ミョーに気になる存在なのだ。表情も豊かだぞ！

■ＳＣＥＩ■夏予定■価格未定
■ＥＴＣ■必要ブロック数未定

DPSソフトレビュー

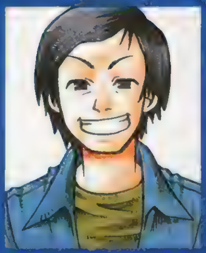
どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

昨年末から続いた怒濤の発売ラッシュも一段落。レビュアー陣もほっと一息といった感じでしょうか。今回はタイトル厳選の2ページバージョンでお届けします。

レビュアー紹介

岩崎啓真 ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト FFⅦ コロニーウォーズ
ウォルフ中村 つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している。	▼得意なジャンル 格闘ACT、SPG ▼好きなPSソフト ベブルビーチの波濤 鉄拳3
なんでもゆうこ 毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする。	▼得意なジャンル RCG ▼好きなPSソフト エースコンバット パラッパラッパー
伊集院健 長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す。	▼得意なジャンル 2D・STG ▼好きなPSソフト すずきゆみえ 北斗の拳
うさき松崎 2D格闘からS・RPGまでオールジャンルOKのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん。	▼得意なジャンル S・RPG ▼好きなPSソフト 女神異聞録ペルソナ 東京魔人學園剣風帖
TAC★ メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドライフライター。今日も「DDR」を踏みまくり。	▼得意なジャンル PZG、ACT ▼好きなPSソフト ハードロックキャブ メタルギア ソリッド
城イドム ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズACT&STGの完全制覇に挑む。	▼得意なジャンル STG、ACT ▼好きなPSソフト レイマン グラディウス外伝
PON RPGや育成モノならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーに、ケモノにはさらに愛を注ぐ。「幻想Ⅱ」を終えて休息中。	▼得意なジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト 幻想水滸伝Ⅱ マリーのアトリエ
がんの字 ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライター。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系。	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト TILK 久遠の絆
袋こ～じ 美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では「To Heart」の記事などを担当。	▼得意なジャンル 2D格闘、恋愛SLG ▼好きなPSソフト ストZERO3 久遠の絆
Z佐藤 愛と勇気のアクションゲーマー。「ロックマン」シリーズをとことん愛し、アニメにも造詣が深い。RCGはちょっと苦手。	▼得意なジャンル PZG、ACT ▼好きなPSソフト ロックマンシリーズ パンツァーバンデット
ゴーダ 「なあこの弱点は水！」を合い言葉に、忍びの道を極めんとする編集者。数々のゲーム大会で惜敗。好きな女性のタイプはくのいち。	▼得意なジャンル 2D格闘、ACT ▼好きなPSソフト 天誅 くの一番
蘇我入鹿 どんなジャンルのゲームも好き嫌いなくプレイするオールマイティ・レビュアー。ゲームに対する深い愛で、睡眠不足を克服する。	▼得意なジャンル ACT、RPG ▼好きなPSソフト ずっといっしょ 太陽のしっぽ

岩崎啓真

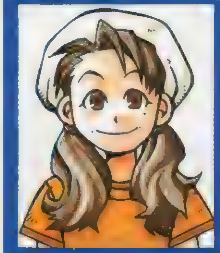


ちょっと前から「このソフトはどんな人に向いているのか」ということをメインに考えてレビューするようにしています。最近、PSのソフトがますます多様化していることを考えると、こうした視点が一番役に立つのかな、と思った結果です。にしても、レビューはどんどん難しくなる気がします。いや、困ったものだ。

ウォルフ中村

先日開かれたパーティーでは水野良先生をはじめとする作家のみなさんにお会いできて楽しい一時を過ごせました。数年振りにお会いした方ばかりだったため、挨拶のたびに「つき合いが悪い」と怒られちゃいましたが…（すみません）。今後は作家としてはもちろん、ゲームデザイナーとしても頑張って頂きたいので、よろしくお願い致します(笑)。

なんでもゆうこ

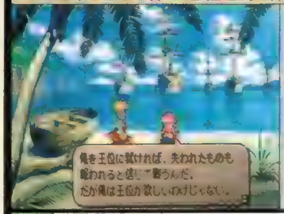


珍しくポカポカしてきたなと思っていたら、先日、今年のカミナリが鳴って大ショック。編集部でレビューをしていたときだったから、なんとか気が紛れたものの、早いとこ克服しないと今年もまた夏の間ずーっとブルーになりそう。それに、うろたえた姿を笑われちゃうのは、けっこう恥ずかしいものなんです。誰か治し方を教えて…(涙)。

イラスト／岩瀬さとみ

サガ フロンティアⅡ

■スクウェア■RPG■4月1日
■¥6,800(『聖剣伝説』、『Racing Lagoon』体験版同梱)
■MC(1ブロック)／AC(DS対応)／PS(2+2ブロック)



ユニークなシステムのRPGに第2弾が登場。バトルでは新システムの「デュエル」が採用され、さらに奥深い戦略が味わえる。長い歴史を描いた壮大なシナリオも特徴的。

岩崎啓真

水彩画風のマップはグラフィックのレベルの高さといい、色合いの美しさといい驚きのデキ。また、キャラクターの動きも非常に小気味良く、見ていて気持ちいい(『FFタクティクス』っぽい印象はあるが)。気になった点としては、マップが見づらい、戦闘システムがわかりにくい、いきなりゲームがスタートする（デモすらない）といったあたり。"自分で歴史を作る"という言葉にピンと来る人なら、このゲームにはかなりのレベルでハマれると思う。また尖ったゲームが好きな人もチェックするべき。『ドラクエ』などのようにゲームの主人公が自分でなければダメという人は、ゲーム雑誌や店頭での体験プレイなどで、内容をチェックしてから購入を考えることをオススメする。

80

ウォルフ中村

水彩タッチの背景はとても美しいが、一部のマップには「行ける場所がわかりづらい」という欠点がある（敵がいるマップならばその動きを見ることで多少は判断できる）。敵から逃げられなかったり（ある程度戦った後に交渉で戦闘を終了させることは可能）、武器が壊れたりするなど、"クセの強さ"も相変わらず。1対1でのタイマン勝負に持ち込める点はおもしろいものの、キャラ選択時にデータがわからない、覚えた技を1対1のときには参照できない等も残念。一方、技をひらめいたり、仲間と連携したりするところは前作同様に楽しいし、クイックセーブも便利。ショートシナリオを積み重ねることで大きな歴史の流れがわかる見せ方も見事。これでもう少しシステムが親切なら…。

75

なんでもゆうこ

突然手もとにゲームを渡されて、「何も言わずにとりあえずいろいろやってみてよ」と言われているようなゲームです。チュートリアルらしきものもないまま、いきなりイベントが発生して、いきなりイベントが終わります（笑）。でも、そうした不親切さがマイナスになっていないところが、いかにも「サガ」。試行錯誤を重ねていくと、いろんなことが発見できて楽しくなってきます。よく言えばテンポがよく、悪く言えばぶつ切りの会話シーンも「サガ」っぽくて○。戦闘の難易度は、イベントによってはちょっと高め。すごく強い敵も出現するけど、シリーズのファンなら許せる範囲かな。キャラもカワイイし、感動的なイベントも見られるし、プレイしていて楽しいゲームですね。

85

がんの字

シリーズの中で一番まとまっている気がするストーリーは、その内容もかなりいい感じです。歴史の断片を1つずつ見ていくシステムと、シナリオの相性が良く、絵本を読む感覚で楽しめるかな、という印象でした。暖かいイメージのグラフィックが、そんな雰囲気にピッタリ合っているのもポイントですね。システム的には、クイックセーブ&ロードなど行き届いた部分もあれば、デュエルで連携履歴を参照できないなどの不満もありで、ちょっとアンバランス。それでも前作と比較すると、かなり洗練されていて一般性は増しています。今回はシステムで挫折することはないでしょう。月並みな言い方ですが、シナリオに引かれる人はかなり楽しめると思います。

80

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3~旅立ちの詩~

■コナミ■AVG■4月1日■¥5,800(CD2枚組)
■MC(2ブロック)/PS(2ブロック)

恋愛SLG『ときめきメモリアル』のキャラが登場するAVG第3弾。藤崎詩織と館林見晴がメインのヒロインとして登場し、ゲームの進め方しだいで展開がさまざまに変化する。

岩崎啓眞

まず最初に告白しておくと、ダブルヒロインの片割れ・館林ですが、僕は攻略担当に聞くまで出現条件がわかりませんでした。あと、カーソルの移動がアナログスティックに対応していないのは3作目としてはツライところ。だが、それを除けば、グラフィック・音楽・シナリオのどれをとっても、シリーズ中、もっともデキがいいのではなかろうか。少なくとも「ときめき」のファンで、藤崎詩織が嫌いでなければ、買って損したと思うことはまずないはず(それどころか感動してしまうと思う)。また「ときめき」のキャラクターを知っている、という程度のユーザーでも十分に楽しめるレベルの作品になっている。登場するキャラを積極的に嫌いな人以外は楽しめるだろう。

80

ウォルフ中村

ゲーム開始時のカーソル位置が常に「初めから」、ミニゲーム操作説明時の文字を早送りできない、実質的にキーコンフィグがない(2パターンから選ぶ)と、システム的に不満は残る。しかし、物語内容や分岐するシナリオ(ヒロインが2人いる)、豊富なミニゲーム等、要素は充実しているし、ゲストキャラ(清川、鏡、優美ら)の扱いも悪くない。操作感も良好だ。「虹色」や「彩」のクリアデータが同一メモリーカード内にあると、ミニシナリオで後日談が語られるというおまけ要素もうれしい。今回も"お約束な展開"は健在だし、いい意味でも悪い意味でも「ときめき」ファンのための作品といえそう。もっとも、シリーズ他作品(本編含む)との整合性に関しては疑問が残るけど(笑)。

80

なんでもゆうこ

前2作にくらべて、どこかほのぼのしたストーリーが「ときめき」っぽさを出してて良いですね。例によって、最後の最後にはグーンと盛り上がっていくお話で、いつの間にかハラハラしながら夢中で遊んでました。ミニゲームはお料理、スキーのほかに、前作のものまで入っているし、女の子たちは総出演してるしで、飽きが来なくて、しかも1、2回クリアするだけじゃ遊び尽くせないところが好印象。2人のヒロインそれぞれにストーリーが用意されてるのも、ウレシイ試みだし。文集の校正作業のとき、文字が読みづらいのが気になったけど、まあ何度でもチェックできるから良いのかな。ともあれ、ボリュームたっぷりでファンとしてはすごく楽しめる作品でした。

90

PON

「ときめき」シリーズの卒業式といった感のある、まさに完結編。システムや操作性は前作と変わらないものの、感慨深いものがありますね。中盤はちょっと盛り上がりに欠けるけど、クサい展開ながら終盤にじわじわと気持ちを高めてくれるあたりがグッド。何よりチビ詩織がかわいい! 「虹色」と「彩」のファンへのサービスもたっぷり。しかしそのために「詩織と幼なじみで親友が好雄」という人間が3人いる不自然さが生じてしまったのは何とも…(笑)。あと、難しいミニゲームが多いし、文章校正ゲームの文字が見にくいのも難と言えば難かな。でも、そんなことはたいして問題にならないほど良質なデキ。クリアしたあと自分の卒業アルバムを見たくなる……そんなゲームです。

80

FISHING FREAKS BassRise

■バンダイ■ACT■3月25日
■¥5,800(専用コントローラ同梱版は¥9,800)
■MC(1ブロック)/PS(3ブロック)/AC(DS対応)/MT/複数対戦可

状況に合わせたルアー選びなどが特徴のバスフィッシングSLG。行ける湖が少しずつ増えていくシングルプレイや、多人数での対戦が可能なマルチプレイが用意されている。

TAC★

シミュレータじゃなくて、ルアーのアクションによるバスとの駆け引きを楽しむタイプのフィッシングゲーム。特に専用コントローラによるリトリーブ中のルアーアクションは、こちらの動きに対して画面の水中にあるルアーが実にレスポンスよく、リアルな動きで反応してくれるので、ルアーを操るのがホントに楽しいのだ。季節や水質にあったルアー選びの知識も、知っていればより楽しめるという程度で、知らない人でも十分に楽しめる作り。スポーツフィッシングのオイシイとこを満喫できるソフトだ。

80

蘇我入鹿

なんかスゴイことになってます。今までの釣りゲーにあった「いかにリアルさを出すか?」って部分(ルアーを投げる力加減とか、視点とか、道具選びとか)をすっぱり切り捨てちゃってます。それなのに、ルアーを投げ、バスにくわえさせるまでの緊張感はまさに釣り!! 見た目じゃない釣り感覚のリアルさがスゴイです。しかもばんばんルアーを投げ、じゃんじゃん釣り上げるところはゲームっぽいし。釣りゲー食わず嫌いの人こそハマるかも? これでZクランクとかのオールドが使えたら、ちびりますね、ボクは。

90

輝く季節へ

■キッド■AVG■4月1日
■¥6,800(初回限定版はスペシャルディスク同梱)
■MC(1ブロック)

学園生活が舞台のAVG。コマンド選択式のサウンドノベルで、さまざまな恋の物語が描かれる。初回限定版は、ゲーム中のグラフィックや音楽が収録されたディスクが同梱される。

袋こ~じ

シナリオは、若干難解な(というか未整理っぽい)ところもありますが、正直泣けます。ただ、絵のクオリティにムラがある、声以外の音の演出がほとんどない、セリフの前にいちいちキャラの名前が付く(長森:「だよもんっ」など、全体にアラが目立ちました。声に関しても、キャラクターによっては個人的にはちょっと違和感を感じましたし(キャラの性格を取り違えてる気が…)。もっとも「じゃあこのゲームはダメか」と言われれば、僕は大好きです。けれども細かい問題がちょっと多すぎなので、少し減点です。

70

蘇我入鹿

恥ずかしながらド感動。主人公と、彼をとりまく人々との心の触れ合いを描く、哲学的ですらある物語に私の琴線は震えまくりました。正直言って絵柄はあまり好みではないのですが、やはりサウンド「ノベル」である以上、物語を気に入るかどうかが評価の分かれ目になるわけです。ただ、声優がイメージに合っていない、スキップが便利すぎる(未読でもトバせてしまう)、映像的にさみしい(立ち絵のバリエーションが少ない)など、遊ぶ人によっては不満に思える点が多いのも事実。プレイヤーを選ぶゲームですね。

80

スパイロ・ザ・ドラゴン

■SCE I■ACT■4月1日
■¥5,800(初回限定版は「サルゲッチュ」体験版同梱)
■MC(1ブロック)/PS(10ブロック)/AC(DS対応)

子どものドラゴン、スパイロが主人公の3D・ACT。ダッシュにジャンプ、火吹きや滑空など、さまざまなアクションを駆使してバラエティ豊かなステージを冒険していく。

城イドム

手軽な操作と適度な難易度の中、あちこちへ自由に行き来できる3Dフィールドを冒険するACT。何かを発見したり探し出したりするのが楽しい作品で、ACTとしての手応え(難所を切り抜ける気持ちよさなど)は抑え目になっている(「迷いやすさ」も控え目)。そのため、コテコテのACTマニアにはやや物足りないのも事実。プレイ中、キャラの操作だけでなく、視点の操作も行う必要があるのが、少し煩わしい。また視点がグリグリ動くシーンも必然的に多く、3Dものが苦手な人にはツライかも。キャラは魅力的。

65

蘇我入鹿

ヒツジやニワトリ、カエルなんかに火を吹いて、トンボに食べさせる!! ムツゴロウさんも卒倒もんのACTだね。ダイヤ集めで2、3個どーしても見つからなかったり、こんなとこ行けねーだろってとこにお宝があったり、「疲れた~」と思ったら快感ドキドキの空飛ぶボーナスステージがあったりと、ハマル要素がたっぷり。収集グセのある人や、負けず嫌いな人、小さい頃から空を飛びたいと考えていた危ない人は要注意。ハマルよ。あと、黙って見てりゃ、敵キャラが乳繰り合ったりケンカしたりのオトボケぶりも◎。

75

エラン

■ビスコ■SLG■4月1日■¥4,800
■MC(2ブロック)

惑星探査隊のメンバーになるために、自分を鍛えつつ信頼できるパートナーを探すSLG。主人公とペアを組むキャラは異性とは限らず、男性同士などの組み合わせになることも。

PON

主人公の育成と、パートナーを見つけるという2つの目的のバランスが◎。会話時の返事と感情を8通りから選択できるのがおもしろく、その反応も実に表情豊か。ほぼフルボイスで(CVも豪華)、イベントも豊富。単調になりがちな育成内容も中盤から変化があり、飽きさせない工夫が感じられます。ただ主人公の性別が選べるのに、同性と恋愛関係になっちゃう点はちょっと困りましたが(笑)。エンディングがあっさりしてるのが残念だけど、それまでの過程が楽しいので何度でもプレイしたくなります。女性にもオススメ。

85

がんの字

プレイヤーの喜怒哀楽を使い分けながら、キャラクターたちとコミュニケーションを取るシステムがかなり楽しいです。こちらの態度に対して相手もさまざまな反応を返してくるので、同じシチュエーションでもいろいろな態度を試してみたくなります。共同トレーニングやメールの送信など、ゲームが進むにつれてできることが増えるシステムも、徐々に楽しみが増えるようでいい感じですね。全体的に丁寧に作られていて落ち度が少なく、そのうえで豊富な楽しみが詰め込まれた、レベルの高い作品です。

80

電撃PS

コロシアム

今回のテーマ
[記録大発表]

DPS BATTLE COLOSSEUM

今号のこの1枚

◀「クラッシュ3」のタイムを送ってくれた、かなるさん(長野県)。今ごろはこのコーナーのレベルの高さにビックリしているかも？ また参加してね。

今回の「DPSコロシアム」では『R4』と『クラッシュ3』のタイムアタック最終集計結果などを大発表！ どちらの種目もスペースの許す限り記録を載せてあるので、ぜひチェックしておこう。また、これらの好記録を見て「どうプレイすればこんなタイムが出せるの？」と思っている人のために、攻略法の公開も企画中なので、楽しみに待っていてね！

●VOL.98オリジナルグッズ・プレゼント当選者：カードカレンダー（京一）・安田舞子（新潟県）、カードカレンダー（小時）・小柴康介（奈良県）、カードカレンダー（劉）・吉田奈保子（熊本県）（敬称略）

●左の記録発表の補足説明：VOL.97（中間発表）で「クラッシュ3」トップだった黒須さんの記録は、そのあとのチェック時に書き間違いがあると判明。左では、黒須さんの記録は改めて訂正したタイムで集計させてもらっているぞ。あと、「R4」の「パッド使用ベスト3」というのは、RCG専用コントローラ以外のコントローラ（パッドコントローラやアナログコントローラなど）を使ってくれた参加者のランキングになっているぞ。

大人気ゲーム2タイトルでの最終集計結果を大発表!!

ザ・挑戦者ランキング

最終発表 R4（ルール① ヘルタースケルターでのタイムアタック（使用車種はNo.20以外どれでもOK））

RCGを極めた全国ベスト8の強者たち

優勝：河野智晃（神奈川県）2'06"240

TERIFFIC(MMM) 使用／ネジコン／ラップ（42"754／41"783／41"703）

順位	名前	都道府県	記録
2位	まるはち	(愛知県)	2'06"354／TERIFFIC(MMM)／ネジコン ラップ（42"821／41"740／41"793）
3位	CRW赤狼	(群馬県)	2'06"447／TERIFFIC(MMM)／ネジコン ラップ（不明）
4位	Psybot	(神奈川県)	2'06"511／TERIFFIC(MMM)／コントローラ不明 ラップ（42"615／41"876／42"020）
5位	ワイプアウト	(神奈川県)	2'06"571／TERIFFIC(MMM)／ネジコン ラップ（42"756／41"854／41"961）
6位	小坂昌樹	(千葉県)	2'06"786／TERIFFIC(MMM)／コントローラ不明 ラップ（不明）
7位	武士俣悟	(東京都)	2'06"874／TERIFFIC(MMM)／ネジコン ラップ（不明）
8位	たき火	(愛知県)	2'07"058／RECKLESS(DRT)／コントローラ不明 ラップ（43"082／42"246／41"730）

全国ベスト40のみなさんも特別紹介！

順位	名前	都道府県	記録
9位	星野英樹	(埼玉県)	2'07"271
10位	梅津孝弘	(埼玉県)	2'07"297
11位	龍田義和	(山梨県)	2'07"364
12位	ハロハロ	(神奈川県)	2'07"576
13位	ノラえもん	(東京都)	2'07"632
14位	CRW父信仁	(京都府)	2'07"719
15位	裏山晃史	(？？県)	2'08"032
16位	平出武志	(長野県)	2'08"126
17位	丸井秀也	(静岡県)	2'08"346
18位	上平悟	(奈良県)	2'08"387
19位	佐々木徹也	(新潟県)	2'08"491
20位	上杉真一	(大阪府)	2'08"732
21位	竹田知広	(北海道)	2'09"378
22位	樋口孝雄	(東京都)	2'09"390
23位	無九田	(富山県)	2'09"637
24位	村松崇	(静岡県)	2'09"673
25位	新明幸治	(神奈川県)	2'09"827
26位	吉川邦明	(北海道)	2'10"352
27位	足立文治	(兵庫県)	2'10"549
28位	TWA足立	(大阪府)	2'10"575
29位	平靖久	(熊本県)	2'10"785
30位	芦田啓介	(大阪府)	2'10"809
31位	CRWジョゼ	(愛知県)	2'10"958
32位	渡邉亮	(愛媛県)	2'11"022
33位	照井優治	(宮城県)	2'11"538
34位	渡辺英暁	(新潟県)	2'11"721
35位	戸野晶弘	(大阪府)	2'12"212
36位	清水泰三	(？？県)	2'12"223
37位	関良平	(岡山県)	2'12"276
38位	大塩洋平	(愛知県)	2'12"323
39位	蒲池一太	(愛知県)	2'12"377
40位	松永勝士	(神奈川県)	2'12"413

中間記録

050位：2'13"410(44"209)
075位：2'15"835(44"352)
100位：2'18"847(45"241)
125位：2'22"494(46"214)
150位：2'26"850(47"862)
（参加者：190名）

特Aのベスト3

名前	記録	車種
ツンタマー（北海道）	2'33"076	DESTROYER
若泉隆司（栃木県）	2'33"183	SQUALO
佐野友哉（千葉県）	2'36"227	SQUALO

特Bのベスト3

名前	記録	車種
小坂昌樹（千葉県）	2'06"786	TERIFFIC
龍田義和（山梨県）	2'07"364	SQUALO
CRW父信仁（京都府）	2'07"719	ESTASI

PRESET車使用ベスト3

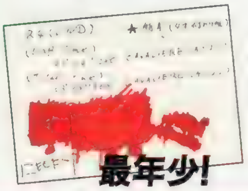
名前	記録	車種
菱沼孝至（栃木県）	2'13"953	PRESET-04
久保田淳平（愛知県）	2'17"148	PRESET-04
板垣毅（高知県）	2'18"676	PRESET-04

ジョグコン使用ベスト3

名前	記録	車種
無九田（富山県）	2'09"637	SQUALO
平靖久（熊本県）	2'10"785	DESTROYER
桜井郁夫（新潟県）	2'13"124	SQUALO

パッド使用ベスト3

名前	記録	車種
渡邉亮（愛媛県）	2'11"022	TERIFFIC
大塩洋平（愛知県）	2'12"323	RECKLESS
松永勝士（神奈川県）	2'12"413	RECKLESS



◀最年少の参加者は、国本拓也くん（広島県・4歳）。参加してくれて本当にありがとう！

最年少！

全参加者の記録を大発表

★キミの順位も即判明

「R4（ルール①）」に参加してくれた全員の名前＆全国順位＆タイムをまとめた「全参加者記録表」を希望者"全員"にプレゼントしちゃうぞ（このサービスのしめ切りは4月20日消印有効とします）。

★申し込み方法は？

「R4（ルール①）」の「全参加者記録表」が欲しい人は、封筒に「返送用の封筒（90円ぶんの切手を貼り、自分宛の郵便番号・住所・氏名も書いておくこと）」を入れ、「DPSコロシアム全記録発表係」宛に送ろう。

最終発表 クラッシュ・バンディクー3（タイムアタック（3面、9面、22面）合計タイム）

優勝：東山拓司（大阪府）2'20"85 ……… 3面：16"93　9面：47"86　22面：1'16"06

2位：岩崎益己（千葉県）2'21"26 ……… 3面：16"90　9面：47"96　22面：1'16"40

3位：谷内博一（京都府）2'21"26 ……… 3面：17"13　9面：47"83　22面：1'16"30

3面タイムのベスト3

1位：吉川高道（東京都）16"70
2位：ギレン　（新潟県）16"80
3位：福田和史（栃木県）16"83

9面タイムのベスト3

1位：谷内博一（大阪府）47"83
2位：東山拓司（大阪府）47"86
3位：早川弘紀（新潟県）47"90

22面タイムのベスト3

1位：奥田康治（兵庫県）1'16"00
2位：東山拓司（大阪府）1'16"06
3位：寺山悠行（秋田県）1'16"23

中間記録

4位：2'21"32
5位：2'21"76
6位：2'21"89
7位：2'21"96
8位：2'22"02
9位：2'22"10
10位：2'22"16
20位：2'24"02
30位：2'26"49
40位：2'27"99
50位：2'30"52
70位：2'36"12
（参加者：95名）

	順位	名前	都道府県	記録
特Aトップのベスト2	1位	高田侑亮	(岐阜県)	2'24"86
	2位	前田裕斗	(東京都)	2'31"50
特Bトップのベスト2	1位	卯月勝広	(福島県)	2'23"28
	2位	受川千秋	(岡山県)	2'26"49
特Cトップのベスト2	1位	浜絵梨子	(福岡県)	2'31"39
	2位	青山智美	(福島県)	2'43"80
特Dトップのベスト2	1位	浜梨理子	(福岡県)	2'33"66
	2位	関根八千代	(埼玉県)	2'35"36
特Eトップのベスト2	1位	基準館	(東京都)	2'22"02
	2位	鷲野友子	(長崎県)	2'31"62

★そのほかの記録募集情報●「スパイロ・ザ・ドラゴン」で、ボーナスステージ（タイムアタック）のベストタイムを競う。記録は各ボーナスステージそれぞれ別に集計。ハガキには「スパイロ」と明記して「選択ステージ／タイム」を書こう。しめ切りは5月20日消印有効まで。●「天誅 忍凱旋」の「関所を越えろ」と「悪の奉行を討伐せよ」で忍術皆伝での両ステージ合計タイムを競う。ハガキには「天誅忍凱旋」と明記して「合計タイム／各面のタイムと使用キャラ」を書こう。しめ切りは4月20日消印まで。※どちらも記録確認はメモリーカードで行う。

【……………正式募集の紹介……………】

キミの記録も募集中!!

記録申請の方法　記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請ハガキのルール　原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点　同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

エントリーのルール　記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため“編集部から通知があった場合のみ”申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらうぞ（確認後に返却する）。詳しい送り方などは通知のときに説明するのでご安心を。

新登場 ウンジャマ・ラミー

しめ切り▶5月20日消印有効

ルール　通常モードで、全7ステージ別にハイスコアを競う。アレンジも使用OK。手元のメモリーカードに、申請スコアのリプレイをセーブしておくのもお忘れなく！

申請記録　『ウンジャマ・ラミー』と明記して「選択したステージ／スコア」を書こう。1枚のハガキに複数のステージの記録を書かないよう注意。

●記録確認はメモリーカード使用

募集中 R4 RIDGE RACER TYPE4

ルール④　「タイムアタック」の逆走コースを除く全コースで、通常車種、デビルカーそれぞれ別にベストタイムを競う（ルール①〜③と同ルールは除く）。具体的な募集種目（13種目）を再確認したい人は、Vol.100のP.143をチックだ。

申請記録　『R4（ルール④）』と明記し「参加部門（選択コース＆通常カー部門なのかデビルカー部門なのか）／トータルタイム／わかればラップタイム／使用車種（車名とチーム）／使用コントローラ」を書こう。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶4月20日消印有効

募集中 テイルズ オブ ファンタジア

ルール　「GROOVYアーチェ」（ミニゲームのSTG）でハイスコアを競う（2Pプレイは禁止）。なお「TOP」では読者オリジナルルールの記録も大々的に募集中だ。

申請記録　『TOP（GROOVYアーチェ）』と明記して「スコア」を書こう。女性や小学生の参加者も大歓迎なので、奮って参加してみよう。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶4月20日消印有効

募集中 トゥームレイダー3

ルール　「ララの家」の「アスレチックコース（遊び方についてはVol.100のP.196参照）」と「レースコース（Vol.101の裏技ページ参照）」で、それぞれのベストタイムを競う。

申請記録　『トゥーム3』と明記して「選択コース（アスレチックコースなのかレースコースなのか）／タイム」を書こう。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶4月20日消印有効

この種目だけの特別賞品

「アスレチック」優勝者には、ビニール製の置物（右）を、また「アスレチック」2〜3位と「レース」優勝者には、マグカップ（下）をプレゼント。

募集中 クラッシュ・バンディクー3

ルール②　タイムアタックモードの10面、14面、18面、24面、30面で、それぞれのステージ別にベストタイムを競う。細かい制約はとくにないので、自由に攻略を練ってみよう！

申請記録　『クラッシュ3（ルール②）』と明記し「選択したステージ／タイム」を書こう。1枚のハガキで複数のステージの記録を送らないよう注意。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶4月20日消印有効

DPSならではの“特別集計部門”も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上　申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生　小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生　中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般　上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：4月20日消印有効まで▶Vol.109で発表）

〒101-8305　（株）メディアワークス
DPSコロシアム係まで

オリジナルグッズ披露宴

“我が家自慢の手芸作品”特集なのだ！

パラッパのヌイグルミ　温井崇友（大阪府）

温井さんと彼のお母さんは、親子そろって『パラッパ』好きとのこと。写真のヌイグルミは、そんな2人が一緒に作った“DJのアルバイト中のパラッパ君”だそうだ。この作品を通して伝わってくる、温井さん親子の仲のいい様子がとても微笑ましいね。こんな報告も「DPSコロシアム」では大歓迎だぞ。

ニサンの紋章のマフラー　氷野レイカ（栃木県）

こちらは『ゼノギアス』のニサンの紋章が編みこまれた、とっても暖かそうなマフラーだ。氷野さんいわく「あまりに派手で数回しか使っていない」とのことだけど、せっかく頑張って編んだのに、それではちょっともったいない。来年の冬は、実際にニサンの一員になったつもりで、積極的に身につけてほしいぞ！

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントさせてもらうぞ。

報酬　参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

4色奴隷

Colorの奴隷

〒101-8305 (株) メディアワークス「4Cど」係

CGコーナーもやってます。各コーナーよろしくなのです。いかがでしょう？

▲宮城県　山形紅子さん：アシュトン、肩に竜無しバージョンです。この2人のラブラブが好きな人、多いです。正統派……ではないんですけどね。

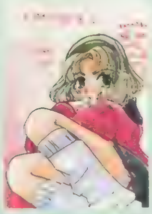
▶東京都　スティーブンさん：この人も……謎多すぎですよね。戦争が好きなんですかねぇ？　ってそういうワケでもないだろうし。強いですし、仲間になってくれることには異論はないんですけど。「ゲオルグのおじちゃん」とか言われてるんでしょうか？

◀神奈川県　沢井ユリさん：肩の部分が武器っぽくて強そうです。「2」発表のこの機会に前作をクリアしちゃおうってガンバってる人多いみたいです。春休みで時間もありますしね……って逆に時間ないとクリアできません。一気に最後まで駆け抜けないと。

▲北海道　哀原斑さん：お揃いのヌンチャクがカワイイです。真似したがりなんでしょう。賢いですからね。元はライオン……なんですかねぇ？　結構活躍するような、しないような（笑）。

◀栃木県　鷹星さん：知りたいですよね。イロイロと。まずは登場キャラでしょうか？

▶福岡県　望月きりかさん：色仕掛けでしょう。こうなったら（笑）。



▶広島県　高島睦実さん：意地っぱり…な感じです。彼。

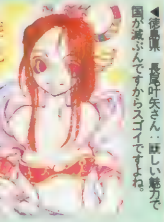
▶長野県　朱理さん：剣は持ち運びに苦労しそうです。

▶福岡県　菊地弥さん：良かった。買えませんからねぇ。まだ。

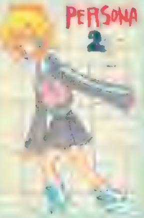
▶神奈川県　麗明さん：なんかかなりカワイイです。マスコット的で。

▼大阪府　昭直利さん：好きですよね。彼女はお父さんのこと。大人しく待っているんでしょう。言われたことを守って。お兄ちゃんとしてはアレですが。

▲埼玉県　堀川まじめさん：なんか、噂でイロイロとストーリーが変化していきそうで……かなり期待膨らみますよね。


◀徳島県　長尾叶矢さん：妖しい魅力で国が滅ぶんですからスゴイですよね。

◀東京都　野々海ちなさん：テスト中は描きたくなりますよね。



◀滋賀県　摩舞維一さん：ちゃんといそうですもんね。女子高生で。

◀神奈川県　仲十果さん：制服…童服っぽいですよね。本物は。

◀大分県　水野流雨さん：ネコロケットパーンチ。元祖です。

▲岡山県　樹宮匡平さん：デキいいんですけどね。PS版。時期を外しちゃいましたかねぇ。

▲福井県　有栖川恭さん：今回の主人公も妖しいですよね。かなり企んでそうです。

▲神奈川県　楽柚さん：まだですかねぇ？　ナニがイイって各職業のコスチュームデザインが秀逸だと思うんですよね。「2」は、職業増えたり、主人公も転職で服着替えたり、イロイロあるといいんですけど。ポケステで仲間を育てられたりするとさらにいいですねぇ。うっとり。

▼高知県　サハライワリさん：ブラウンはゴーグルでそのままですよね（笑）。

◀群馬県　晴亜さん：照れくさいセリフバリバリな彼女ですが、天使の羽が似合うのも確かです。正統派ヒロインはこんな感じなんでしょうかね？

▼東京都　竹丸さん：「魔女の宅急便」的なアーチェ。彼女ならイロイロ商売もできそうです。

▶高知県　真崎桐夜さん：インターセプターがもう…なんていうか（笑）。リルムはエドガーといい感じになるんでしょうかねぇ？　どうなんでしょ？

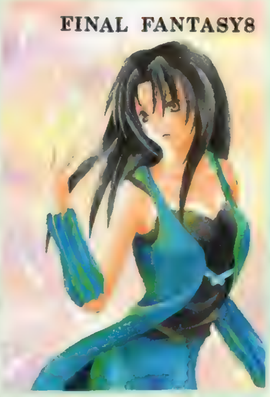
▲京都府　十々夜さん：天空なだけにイイ風が吹いていそうです。下界まで飛んでいったりするんでしょうかねぇ？　瓶に手紙を入れて海に流すのと一緒でシェバトなら紙飛行機で大丈夫？　マリアはナニを思い、ナニを託して次々に飛ばしていくんでしょう？

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは165ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号166ページ参照。④：封書もOK：奴隷

▶千葉県　大澤紅葵さん：ラグナはいいですよねぇ。なんていうか個性溢れてますから。こういう人と一緒だと楽しいでしょうね。人生。

▶富山県　すだこさん：エアリスの上着脱ぎバージョンはかなり色っぽいですよね。接近されるとドキドキでしょう。

▶青森県　アメ屋ジョージさん：もう、この2人の絡みっぷりがステキすぎです。マルーは体重軽そうなのでイロイロともて遊べそうです（笑）。バルトなら片手で楽勝でしょうし。

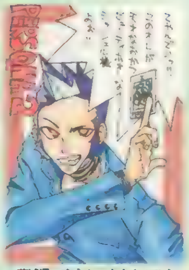


◀新潟県　石澤シホコさん：細かい動きがこれまでのCGにはない表現ですよね。「あれ？　変だぞ」って所が感じられないですから。

◀長野県　文希アスカさん：最初から最後まで、たくさんの人が出てきましたが、この3人のお話でしたね。いい感じです。

◀大阪府　桃部ひろいさん：生きるとか死ぬとか…自分の存在理由とか。考えることはたくさんあります。ただ、考えに負けちゃうのは違うんですよね。考え続けるのが最低限の強さだと思います。

▼埼玉県　堀川まじめさん：勇気が必要なんですから。好きな人にはたまらないデキの『ブレイブサーガ』。もっとブレイクしてもいいハズなんですけどね。各タイトルの絡み方は秀逸ですよ。



▲茨城県　高永かつきさん：こんなセリフバリバリな感じです。かなりワクワクです。濃いとイイですよね。髪型だけに。

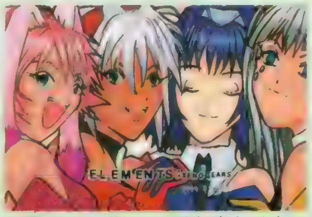
▼岩手県　ののきさん：思い切りよく先陣切って突っ込んでいきそうです。ムチャな感じもしますが……額に傷が付いたりしないんでしょうか？　って大きなお世話でしょうねぇ（笑）。

▶茨城県　CUSTOMさん：で、奥の方にグレミオがいるわけですね。なんだか、時間が長く感じられそうです。

▼茨城県　小見幸子さん：バルトもマルーに召喚されてたんですか。さりげなく。

▲神奈川県　大神大和さん：無精ヒゲが似合いますよね。ゆるめたネクタイと。

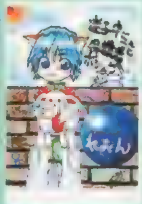
▼大阪府　琉雄弥さん：★を集めるのが楽しいんですよね。全部マスターにするのがこれまた。青魔導士がポワトリンで…って、ガラフからクルルへの能力引継は強引でした（笑）。



▲英国　吉良さん：彼女たちのお話（サブストーリー）とか知りたいですよね。外伝ディスクとか発売されないですかね。語られなかった物語の一部を……。

CGでバッチリ!

CGコーナー新設！　電脳絵画はココまでどうぞ！　増刊Dでも募集中。



▶静岡県　えんぜるぼーいさん：泣いちゃだめでしょう。男の子。

▶山形県　への3ごうさん：性能のいいマシンは常に憧れですよね。

◀宮城県　緋賀ゆかりさん：CGの塗りは基本的に同じ感じになりやすいので線画の書き方がポイントですよね。そう考えると難しいジャンルかもしれません。

移植化計画

移植希望のハガキは、ここで紹介中です。他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品はここ！

▼千葉県　ダンカさん：小品ですけど名作です。でも……セガタイトルですしねぇ……。

▲京都府　なつきあかりさん：移植というか、PSで作ってくれませんかねぇ？

◀東京都　とるとるさん：ムービーはアレですが、リメイクでイベント増えてたりしたら最高なんですが……。FCのソフトは移植されないんですかねぇ？

系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙(封用での参加もOKです。※CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。あて先：〒101-8305 ㈱メディアワークス「4Cど」係

SonyMusic
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
今度はウイルス集めだ!? (株)ゲームフリーク PS参入第1弾ソフト
びょうきは、遊んで治しましょう。
効きますよ、◎ボタン。
※クリックメディックは、使用上の注意をよくお読みの上、プレイしてください
ハイパーテキストアドベンチャー
クリック+メディック™
人体はダンジョン、治療はバトルだ!
コントローラを握れば、あなたはもうお医者さん。患部と病名を推理し、人体を探検し、実験で治療法を研究しよう。
悪玉ウィルスに、善玉ウィルスで戦いを挑もう。テキストをクリックしながら、人体の奥へ、謎の正体へ、そしてゲームの深みへ…
熱中成分を新処方、これがメディカル・アドベンチャーゲームだ。
好評発売中!
●SLPS-01838 ●プレイステーション用ソフト ●プレイ人数1人
●メモリーカード2〜15ブロック使用
標準価格:¥5,800(税抜)
「クリック メディック 公式ガイドブック」発売中
定価1,400円(税別)株式会社コーエーより
発売元/お問い合わせ:株式会社ソニー・ミュージック エンタテインメント 〒162-8715 東京都新宿区市谷田町1丁目4番地 TEL:03-3266-5071 http://www.sme.co.jp/Amusement/ © 1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

電撃PlayQuestion
プレイクエスチョン

1999 HOW TO WIN

だんだん暖かくなってきて、桜前線のニュースが気になる季節になってきました。桜を見ながらPSで遊ぶ…というのはチョットなんですが、電撃プレイクエスチョンを見ながらPSで遊ぶというのはとてもナイスですよ。

©松本零士／東北新社・バンダイビジュアル ©BANDAI 1999

宇宙戦艦ヤマト
遥かなる星イスカンダル

ここまでに出てきたパワーアップパーツをすべて手に入れて、最終面マップ9（マゼラン宙域）での戦いに備えよう！　エンディングは目の前だ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

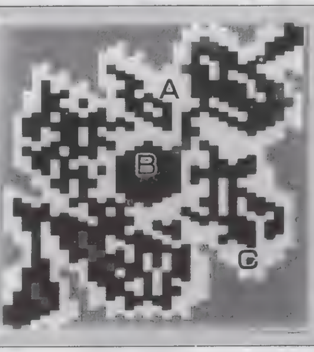
艦載機の耐久度はそのときのパイロットのHP×10になっている（HP120の古代が乗ったコスモゼロの耐久度は1200）。ヤマトの耐久度が10000であることを考えると、かなり頑丈な艦載機といえる。HPが200あればデストロイヤー艦と同じ耐久度を持つコスモゼロになるわけで……。ガミラスの立場がないような（笑）。　（ウ）

発売中	▶¥6,800　▶バンダイ
SLG	▶MC（6ブロック）

終盤の2マップを攻略！ イスカンダルまであとわずかだ!!

MAP 7 バラン宙域【銀河侵攻作戦司令基地】

このマップにおける最初の難関はバラノドン。敵は24000もの耐久度を持つ怪物だけに長期戦を覚悟しておこう。いくら攻撃を当ててもバラノドンはひるんだ様子を見せないが、耐久度は確実に減っている。あきらめずに攻撃し続けることが大切だ。次なる難関は、継ぎ目のないシームレス機で古代と真田が白兵戦に挑む宇宙要塞。もっとも、ここまで来れた人なら、この白兵戦は意外と楽にクリアできるはず。TV放映時にも話題となった真田の秘密がここで明かされるぞ。最後の難関は人工太陽。これはドメルの巧妙な作戦に引っ掛かり、人工太陽に押し潰されそうになるというイベントだ。人工太陽の進路を見極めたら、急旋回や並行移動を駆使して逃げ回ろう。闘牛士のように人工太陽をうまくかわしていくのだ。最終的には波動砲を使う（沖田艦長から命令が出る）が、その状況はプレイスタイルによってわずかだが変化する。波動砲が撃てない状況にあるときに限り、実時間で2分間待てば撃てるようになるイベントが挿入されるのだ。ただしこのパターンでクリアしたときは、その後、波動砲の損傷率が100%になってしまう。早急に修理するようにしよう。



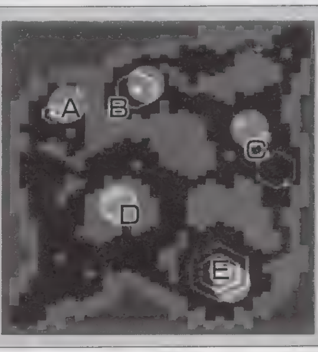
パワーアップパーツ

以下の記号はマップ内に表示されている物に対応している。Cを無視しても問題はないが、AとBを取り逃すのはもったいない。日数に余裕があるなら、ぜひ入手しておこう。

A：全クルーのHPのMAX値が、10ずつアップする。
B：ヤマトのHPが1000回復する。MAX値が増えるわけではない。
C：コスモゼロとブラックタイガーの攻撃力が25%ずつアップする。

MAP 8 マゼラン臨海宙域【勇将ドメルとの決着】

七色星団ではドメルとの決戦が待ち受けている。戦闘機、爆撃機、雷撃機が次々に出現するので片っ端から撃破していこう。ある程度の敵機を倒すと重爆撃機が送り込まれてくる。ドリルミサイルがヤマトの艦首にめり込むムービーが流れたら真田とアナライザーによる白兵戦になるので、あらかじめ両者の体調を整えておこう。この戦闘はマップ3における対コルサック戦と同じように艦隊戦と白兵戦が同時進行で行なわれている（南部を戦闘指揮席につけて自動砲撃させたり、古代や加藤を出撃させたりしよう）。ドリルミサイル内のレーザーを制御するには、どちらかがスイッチの場所に留まる必要がある。その先にいる敵はレーザーの位置までおびき出せば倒せる。艦隊戦で空母の特攻をしのいだあとには再び白兵戦（舞台はヤマト艦内）になる。これをクリアするとヤマトの耐久度が1になってしまうが、強制イベントなので心配は無用だ。すぐに真田に修理させよう。あとはカプセル（パワーアップパーツ）を回収しつつゴールを目指せばいい。ただし、バリアに触れると一発でゲームオーバーになってしまうので注意しよう。



パワーアップパーツ

A：魚雷とミサイルの生産MAX数が30ずつ増えて60になる。マップ3のパワーアップイベントで既に60に増やしている場合は、一気に99にまで増える。
B：機銃の攻撃力が25%アップする。
C：主砲と副砲の攻撃力がそれぞれ50%ずつアップする。
D：ブラックタイガーの生産MAX数が3つ増える。
E：医務室での治療速度が上昇する。

敵艦データ一覧表

マップ7&8で初めて登場する敵艦を紹介しよう。データは順に艦名、戦闘時に表示される英字、速度（速）、旋回能力（回）、サイズ（サ）、防御力（防）、耐久度（耐）を示している。マップ8の七色星団に登場する多段式空母は、従来のタイプよりも耐久度がアップしている点に注意しよう。

多段式空母（青）

(Flattop)

武装は2つの機銃だけしかないが、従来のタイプの2倍以上の耐久度を誇る。

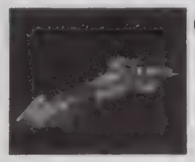
速	8
旋	16
サ	4
防	30
耐	10000

デストロイヤー艦2

(B.Ship)

艦の能力はかなり高く、特に機動性に優れている。武装は副砲が2つと少ない。

速	32
回	24
サ	4
防	50
耐	7000



ゲール艦

(B.Ship)

機動性はイマイチだが、強力な主砲を4門も持っているので攻撃力は高い。

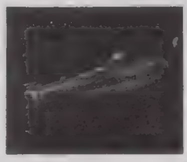
速	8
回	8
サ	4
防	30
耐	5000

旗艦級戦艦3

(B.Ship)

主砲3つ、機銃2つ、ミサイル2つと武装が充実している。早めに倒したい敵だ。

速	8
回	8
サ	4
防	30
耐	10000



旗艦級戦艦4

(B.Ship)

旗艦級戦艦3の武装違いバージョン。主砲2つとミサイル4つを持っている。

速	8
回	8
サ	4
防	30
耐	5000

ポイントQ&A

Q：ヤマトの各武器は、どの程度のダメージを受けると使えなくなるのでしょうか？　主砲を手動砲撃しようとしたところ、動かせないことがあったのですが……。

A：波動砲は損傷率が70%以上、その他の武器は90%以上になると使用できなくなります。なお、主砲と副砲は損傷率が70%を越えた時点で回転させることができなくなり、本来の攻撃可能範囲内に敵がいても狙いをつけられなくなります（自動砲撃、手動砲撃を問わず）。そうなる前に修理しておくことが大切です。

キャプテン・ラヴ

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

システム、デザイン、操作性…あらゆる面で異常に出来が良いです。遊び心にあふれたシナリオも秀逸。ぜひ全ヒロインのＥＤ（つまり愛美を振るパターン全部）を体験してほしいですね。惜しむらくはあまりの一般性の無さ。評価が人によって極端に分かれてしまう1本かな…、それがこのソフトの魅力でもあるのですが。（ＫＫ）

隠れた名作の名にふさわしいこのソフト。一風変わった恋愛システムの基本から、ボーナス話をプレイするための条件まで、一挙に公開しちゃうぞ!!

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶東芝EMI
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

©1999 TOSHIBA-EMI LIMITED ©1999 Rit's 岡野 勇

1人の女を愛するための「徹底的振り術」を伝授!!

◉『キャプテン・ラヴ』の逆恋愛システムを把握しよう!

このゲームには、隠しパラメータとして愛情度が存在する。これはヒロイン・永堀愛美と、各話に登場する女の子の、どちらに好感を持たれているかの数値で、選択肢を選んだときにそれぞれの数値が増加するのだ。数値は各話の終盤で判定され、愛美とそれ以外の子、どちらの愛情度が高いかで次の話へ進む（愛美の場合）か、その話で終わる（それ以外）かが決定されるのだ。もちろん、物語を進めるためには、愛美の愛情度が上でなければいけない。この判定は、各話ごとに行われるため、好みの女の子が登場した時点で愛美とおさらばすることも可能だが、その時点で物語は終了してしまうぞ！

愛美一筋の場合

▲各話で登場する子を最終話まで振っていかねばならない。モテる男はつらい!?

ほかの子の場合

▲各話のヒロイン寄りの選択を続ければ、その話の最後にその子とのＥＤになる。

ラヴの方程式

全選択肢中で愛美寄りの回答をした割合が51%以上の場合＝次の話へ
全選択肢中で別の女の子寄りの回答をした割合が51%以上の場合＝その話で終了

◉えっ!? 全９話じゃない？ 「フリーイベント」のからくりを完全解析

全部で９本の話で構成されている「キャプテン・ラヴ」だが、そのうち３・５・７話の３本はボーナス話なので、一定の条件を満たさなければプレイすることができない。ポイントとなるのはセーブポイントでときどき選ぶことができる「フリーイベント」。以下でその条件をくわしく公開しているので、普段何げなく飛ばしていた人も試してみよう!!

▲行き先は１度につき１カ所しか選べないので慎重に選択しよう!!

ボーナス話移行への条件

3話

１・２話中に発生するフリーイベントで「喫茶店」を３回選び、４度目に発生する選択肢で「このまま待ってる」もしくは「勝手に水をくんできてくつろぐ」を選ぼう。この条件を満たしてから２話を（愛美寄りで）終了すれば、３話に進めるぞ。ただし４話以降は喫茶店に通っても無効なので注意しよう。

5話

１～４話中に発生するフリーイベントで「居酒屋」を６回選び、７度目に発生する選択肢で「オレはＡ定食が食いたいんだ!!」か「じゃ、それをお願いするよ」を選ぶ。さらに次の選択肢で「おいしかったよ。ありがとう」か「ウチに来て作ってもらいたいよ」を選べば４話終了（愛美寄りで）後に進めるぞ。

7話

１～６話中に発生するフリーイベントで「アルバイト紹介所」を９回選び、10度目に発生する選択肢で「それはヒミツです」か「いませんよ」か「微妙なところですね」を選ぼう。以上を満たしていれば６話の後（もちろん愛美寄りで終了）に７話が始まるぞ。ちなみに３・５話で選ぶのも数に含まれるのだ。

これがボーナス話（3話・5話・7話）だ

３話：愛のギターオンファイアー

ラブラブ党のバンドに対抗するため、自分たちもバンドを結成しようとする主人公。ボーカルとして喫茶店の上遠野文絵をスカウトするのだが…。

５話：愛は花火とともに咲け！

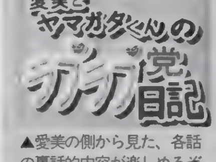
居酒屋の双子の看板娘・世津子と久美子。時を同じくして主人公に好意を抱いてしまったことを知った２人は、お互いを思いやりながらもやがて…。

７話：愛のサプライズドアタック！

ついに愛美に正体がバレてケンカし、香織との関係も崩壊して、落ち込む主人公。そんな主人公を先輩の喜藤美智（写真左・↑）だけは優しく…。

さらに＋α キミは「ラブラブ党日記」を見たか？

２～７話を終了した時点で、愛美の愛情度が一定の値（全体の６割以上が愛美寄りだった場合）に達していると、囚われの愛美とそのお目付け役であるヤマガタくんのちょっと変わった日常（?）を記した、ラブラブ党日記を見ることができるぞ。お笑い＋お色気満載のストーリーは必見だ!!



▲愛美の側から見た、各話の裏話的内容が楽しめるぞ。

●２話～７話で愛美の愛情度を61%以上にするのが条件!!

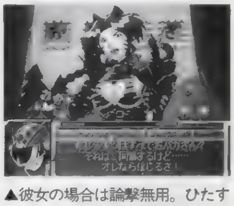
典型的回答例における愛美の性格"その傾向と対策"

ここでは愛美の性格を知るために、各選択肢で最高点を取れる回答を抜粋してお伝えするぞ。当然、同じ質問のときはこの通り回答しておけば、愛美の愛情度はグングン上がる。また、この回答集から傾向をつかみ、ほかの質問でも愛美寄りの回答ができるよう心がけよう。

話	質問	回答	数値
第1話	濡れるのが好きなの？	キッパリ嫌い	2
	「憂いに満ちた横顔」してた？	あいまいにしてた	1
	どうして私の名前を知ってるの!?	君のコトは何でも～	1
	（続いて）ふうん…。どうして？	カバンから出し忘れ～	1
	あなたといたら幸せになれる？	自信満々に、なれるよ！	2
	ふーん。……心配した？	キッパリ心配した	2
	（向こうの）愛美を呼んでいい？	いいよ。	1
	なぜ私の好きな人を知りたいの？	君の事が好きだから？	2
	もし、私が来なかったらどうするつもりだったの？	君の家に行った。	2
	（ロケットの写真）…誰だと思う？	マジメにオレ	2
	見せてあげようか？	マジメに見せて！	2
	（スーツが）カッコいいだろ？	ハッキリカッコ悪い	2
	お父さんが怖い？	いや、そんな事ないよ。	1
	展望台に昇ったコトある？	今度一緒に昇ろうか？	3
	（私が本当に欲しいのは）……	やさしくキスする	2
	ヤル気あるんですかッ？	キッパリない	2
	キスくらいしたの？	だからぁ、してねえ～	1
	何になりたかった？	杉江みたいな映画監督	0
	あなたの前でも、私、頑張ってなくちゃいけないのかな？	オレの前では頑張らなくていいよ。	1
第2話	ねえ、一体何があったのよ？	答えない・マジメに	2
	愛美が知ったらどうなると思～	どうしてもヒーロー～	2
	（パンを食べる教授を見て）	これで退学にしない～	1
	どうして助けにきてくれないの？	どこにいるんだよ。	2
	……なあに？　何が言いたいの？	これで安心したろ？	1
第4話	で？　ごちそうになっただけ？	当たり前だろ・怒る	2
	だからもう、静果さんのお弁当なんか欲しがったら、ダメだよ？	ヤダ・イヤイヤ	2
	（このヤロ愛美が迷惑がって～）	男にひとこと言って～	2

◉論撃バトルの突破口はここにあり!!

まず急いで反撃しようとせず、相手のセリフが終わるまで（選択肢が出そろうまで）内容を聞くことがポイント。そこから相手の弱点を推理し、反論しよう。なかには実力行使（最初から表示されている殴る・蹴る等の選択肢）が有効な相手もいるぞ。



▲彼女の場合は論撃無用。ひたすらモミモミするだけで勝てるぞ!!

◉バッドエンドに要注意！ なのだ

なかには、愛美にもほかの子にも振られ……というバットエンドも存在する。あまりに致命的な回答を選んでしまった場合や、どっちつかずな対応（愛美寄りの選択を重ねてきたのに最後で裏切るなど）をした場合だ。愛美なら愛美で一貫した方針で。

▲このゲームに二股は禁物。目標の子以外は容赦なく切り捨てろ!!

ポイントQ&A

Q：フリーイベントにはほかに何か秘密が隠されていませんか？

A：アルバイト紹介所に13回以上行くと、これまで見てきたアルバイト４コママンガを自由に選んで見ることができる、アルバムモードを選択できるようになるぞ。また攻略とは関係ないが、書店や映研部室、杉江家などでは、店員の泰子や後輩の緑、杉江の妹・奈美などのサブキャラたちと会話を楽しむことができるのだ。

トゥームレイダー3

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「ハイセキュリティエリア」の囚人や「墜落現場」の兵士のような"仲間キャラ"は、ララに何かと手助けしてくれるので頼もしい存在だ。ただし、仲間キャラにもし銃弾一発でもお見舞いしようものなら、それ以降、彼らはララを見るなり襲いかかってくるぞ。友好関係を壊さないためにも、攻撃しないよう注意が必要だ。（城イドム）

女性冒険家ララ・クロフトが活躍するアクションAVG『トゥームレイダー3』!! 実戦で役立つテクニック集とピンポイント攻略をお届けだ!!

発売中	▶¥6,800（CD2枚組） ▶エニックス
A・AVG	▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）

Tomb Raider III and Lara Croft © and TM Core Design Limited 1997-1999. ©Eidos Interactive Limited 1997-1999. All Rights Reserved. Published by Enix under license. ※この攻略ページでのボタン操作説明では、キーコンフィグの「コントローラ設定1（初期設定）」の場合に合わせてあります。※このページでの攻略および掲載写真は「日本版」を対象に構成しています。

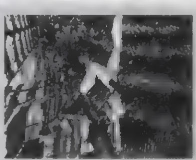
中盤に挑戦中のキミに贈る『トゥーム3』攻略講座

今回の攻略では、案外知られていない操作テクに加え、中盤の難所を攻略する。基本的に代表的なクリア方法を紹介していくが、『トゥーム3』には攻略ルートが複数用意されたステージがあるのも事実。例えば「コーストビレッジ」でも、記事内では一般的なルートでの難所を攻略しているが、まったく違うルートでのクリアも可能なのだ。自分なりの攻略法を見つけることも、このゲームの楽しさのひとつだ。

◀ちなみに、この真下の海底には「海の鍵」が隠されている。

試してみよう! ララの曲芸

ララが普通に立っている状態で、✚キー上と⊗ボタンとR1ボタンを同時に押すと、特殊アクション、飛び込み前転ができるぞ。また、足場の端からぶら下がった状態で、R1ボタンを押しながら✚キー上で、逆立ちまでできるのだ。どちらも実用性はあまりないが、覚えておけばアクションの幅が広がるぞ。

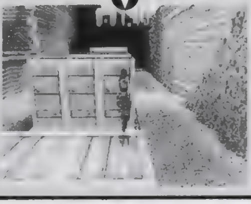

▲特殊アクション、逆立ち。実用度は低いが笑える。

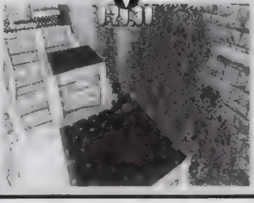
アクションテクニック① 連続ジャンプ使用時の工夫

✚キー上と⊗ボタンを押し続けると、ララは走りながらの連続ジャンプをする。このときの動きをよく見てみると、一度着地してから少し助走をつけたのち、ジャンプの踏み切りに入っていることに気づくはず（連続写真左を参照）。また、走りながらの連続ジャンプ中に⊗ボタンを押し続けておく（連続写真右を参照）と、着地した場所からそのままジャンプにつなげるようになる。これらのジャンプの使いわけを覚えておくと、すばやいジャンプの繰り返しが必要なときなどで役立つことうけあい。ぜひ、マスターしておこう。

◀普通に走行ジャンプを試みている場合。腕を下に向けた空中姿勢が特徴なのだ。

◀走行ジャンプ中に⊗ボタンを押した場合。腕を振り上げた空中姿勢が特徴。

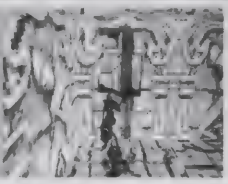

◀着地したあと、すこし助走をつけてから踏み切ってジャンプする。


◀着地したら（助走をつけずに）その場から次のジャンプに踏み切れる。

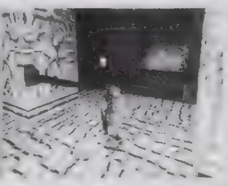
アクションテクニック② 「方向転換」の活用テクニック

方向転換（△ボタンによる前転）は、工夫次第でいろいろな攻略シーンに応用できる。例えば、このゲームではスイッチを押したあとにトラップが発動する場所もいくつかあるが、この危機を回避するのにも、方向転換が必須となるのだ。スイッチ操作中に△ボタンを押し続けておけば、操作終了と同時に方向転換につなげられるぞ（写真上）。また、方向転換にともなう前転は、前方への極めてすばやいダッシュにも使える。例えば、出たり入ったりを繰り返すトラップの直前に立ち、トラップが引っ込んだ瞬間に△ボタンを押せば、一気にトラップ接触エリアを突破できるのだ（写真中）。そして、少し高い場所から跳び下りた場合、着地後にしばらく硬直してしまうが、落下中に△ボタンを押し続けておけば、この硬直時間もキャンセルできる。落下地点で敵が待ちぶせていた場合などに役立つというわけだ（写真下）。これらのテクはさまざまな局面で効果を発揮する技なので、ぜひ覚えておこう。

スイッチ操作後にすぐ反転


◀スイッチ操作中から△ボタンを押し続けておけば、すぐ反転につながる。

トラップのすり抜け


◀トラップが引っ込んだ瞬間に△ボタン。前転の動作が前ダッシュに！

着地モーションをキャンセル

◀落下中、△ボタンを押し続けておけば、着地後にもスキが生じない。

実践攻略! 中盤の難関ポイントの突破法を大研究!

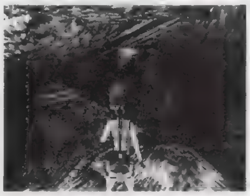
教えて ◉ 「サーペントの石」ってどこにあるんです？

回答 「コーストビレッジ」の重要アイテムである「サーペントの石」は、全部で3つ存在する。1つ目は、海岸の洞窟から奥に進み、2人目の原住民と出会う付近にある。写真の木を見つけたら、これを足がかりにして、上のフロアに進み、その周囲を探してみよう。2つ目は、その少し先の川にある。川に飛び込み、滝の途中にある足場に着地できれば、容易に見つけられるはず。3つ目は川近くのダムのような遺跡の上に隠されている。

▲この木に注目。これを足がかりにして、上のフロアに進むことができる。

教えて ◉ 炎の出る通路の奥に進めないのですが…。

回答 同じく「コーストビレッジ」で、苦労のすえにせまい通路を見つけたはいいが、床から吹き出す炎が邪魔で先に進めない、と困っている人も多いようだ。ここではいったん、通路内の炎の出ない道を進んでいこう。その先には原住民の住居の屋根エリアがあるけど、実は、ここの近くの天井には、モンキースイングできる場所が隠されているのだ。上をよく見て、周囲と模様の違う場所（茶色になっている）を探してみよう。その先に隠れたスイッチを操作するのだ。


◀木々が作る天然の天井に、一部模様の違う部分がある。わかるかな？

教えて ◉ ピラニアが邪魔なのですが……。

回答 「墜落現場」の、乗ると崩れるつり橋で痛い目にあった覚えのある人はいないかな？ その対岸にある建物に近づけない、という悩みもよく耳にする質問だ。ここでは、岩や木を使って、とりあえず上の方を探索してみよう。周囲を注意深く観察すれば、写真のような奇妙なオブジェを発見できるはず。実はこれは、恐竜の死体が吊るされたもので、写真の場所から垂直ジャンプしながら銃を撃つことで、下の池に落とせるのだ。こうすると、これ以降、ここのピラニアはララに襲いかからなくなるぞ。

▲ララ前方の上空に注目。何かが吊られているのに気づくはず。

やっぱり電撃だね！
■トゥームレイダー3 完全攻略ガイド 全ルート掲載版（4月16日発売予定 定価：本体1200円＋税）
全ステージにある「シークレット」の場所と、隠しステージ「セイントデイ」を掲載した攻略本がついに発売！ シークレットの入手方法を網羅した、ステージクリアまでの全ルートをチャート形式で徹底攻略しているので、絶対迷わないで隠しステージまで進むことができるのだ！

わくぷよダンジョン決定盤

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

SS版で多くのファンを寝不足にした『わくわくぷよぷよダンジョン』が、PSでよみがえる。今回は中盤戦までのアトラクション攻略を中心にお届けしよう。

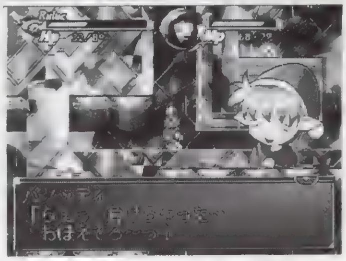
このゲームには3人の主人公がいるんだけど、まず最初にプレイする際はシェゾがおすすめ。彼はHPが高いうえに通常攻撃と魔法の両方を使いこなせる万能タイプだからだ。逆にアルルは3人中もっともHPが低く接近戦も苦手だから、魔法の少ない序盤戦では少々苦労することになるかも？　(バルバルバル)

発売中 RPG	▶¥5,800　▶コンパイル
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

©COMPILE 1999/キャラクター ©SEGA ENTERPRISES,LTD.

めざせ「わくぷよランド」完全制覇！アトラクション攻略のイロハを速攻伝授!!

その楽しげな見た目とは裏腹に「わくぷよランド」には凶悪な本性が隠されている。入るたびに中の構造が変化するアトラクション、正体不明のアイテム群、訪問者を待ち受けるモンスターと罠の数々と、この手のゲームの初心者には少々手強い内容になっている。そこで今回は『わくぷよ』初心者のために、うまくゲームを進めるための基礎知識と、主人公別のアトラクションの歩き方、そして序盤戦から中盤戦までの各アトラクションの攻略法を伝授しよう。また、豆知識には普通にプレイを進めるだけでは気付かないような役立ち情報を用意してあるので参考にしてほしい。



▲ボスを倒せば、アトラクションクリアだ。

●意外に忘れがち！基礎知識編

まずは「わくぷよランド」制覇をめざすために最低限知っておくべき基礎知識を伝授。アトラクション内を探索するときに必要な心構えやトラブルの対処方法、そしてショップでのお得な取引方法などを熟知することで、「わくぷよランド」の冒険を効率よく進められるようになろう。

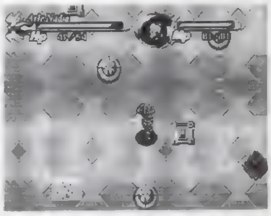
POINT1◉危ない！そんな時はすぐに脱出！

モンスターに包囲され、攻撃を受けて瀕死の状態！　なんて絶体絶命のピンチを救うのが「脱出口の巻物」。使うと一瞬でアトラクションから脱出できるので、冒険に旅立つ際はショップで識別か購入して手に入れ、必ず1個は常備しておこう。ピンチのときに「脱出口の巻物」を持っていない場合、ゲームオーバーになるくらいなら未鑑定の巻物に望みを託して使ってみるものひとつの手だぞ。

▲危険な旅のおともに「脱出口の巻物」は必ず常備しておきましょう。

POINT2◉待ちうけるトラップはひらりと回避

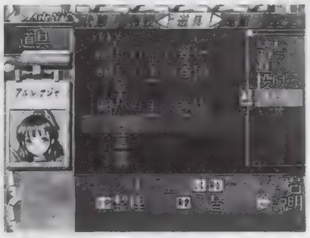
仕掛けられたトラップは「ワナ能力」を身につけることで回避できるようになる。修得法は、インフォメーション内の掲示板に書いてある「ワナ注意報」を読んで、その後に起こるイベントをクリアするだけ。ワナ能力はトラップにかかると経験値を得てレベルアップし、高レベルになるとトラップを踏んでも発動しなくなるぞ。ただし、一度発動させたトラップは再度踏んでも経験値は入らない。



▲この罠だらけの部屋を突破するとキキーモラからワナ能力を伝授される。

POINT3◉「何だコレ？」なんてことにならないためにアイテム識別

アトラクションで入手した未鑑定アイテムは、ショップで手数料と引き換えに識別してもらえるんだけど「識別能力」を身につければアトラクション内でアイテム識別がおこなえるようになる。一度でもショップでアイテム識別をしてもらうと、帰りぎわに「ももも」が識別方法を教えてくれるので修得も簡単。この能力を身につければ、見つけたアイテムを未鑑定のままで使って失敗することもなくなるし、アトラクション内で見つけたアイテムを元に戦略も立てやすくなるぞ。ただしレベルを上げないと識別に失敗することが多いうえ、識別にはMPを消費する。肝心な場面でMPが不足しないように注意しながら、識別は慎重におこなうようにしよう。



◀識別能力があればアトラクション内で未鑑定アイテムを識別して効果的に利用できる。

CHECK 識別能力のレベルを上げろ

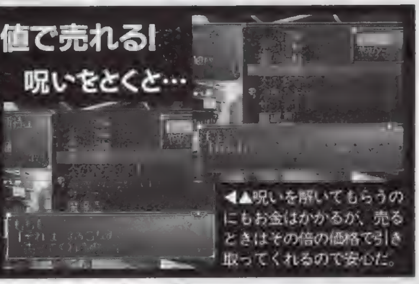
識別能力は、身につけただけではほとんど役に立たない。この能力にもレベルが存在し、レベルが低ければ、当然識別に失敗することが多い。このレベルを上げるためには、アトラクション内で識別しまくるしかないのだ。最初は失敗が多いうえに消費MPも多いが、高レベルになってくると1回でちゃんとアイテムの正体を識別することができ、消費MPもぐっと押さえられるようになるぞ。さらに識別したアイテムを売ってお金も稼げるのだ！

CHECK MPの消費量でアイテムのレア度が判明

アイテムを識別しているとき、一度に多くのMPを消費してしまい識別できないアイテムがある。これはそのアイテムが貴重な品だということを意味している。珍しいアイテムの識別は難しく、消費するMPも多く必要なのだ。貴重なアイテムの識別にはより高いレベルの識別能力も必要となるので、あまりに識別のMP消費が激しいアイテムは、無理をせずショップに任せてしまうのも手段の1つだろう。

CHECK 呪いを解いたアイテムは高値で売れる！

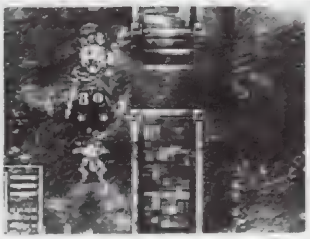
アトラクションで手に入る呪われたアイテムは、誤って装備してしまうと呪いではずすことができなくなってしまう。しかも、この状態でショップに売る場合は1G。しかし、解呪の巻き物を利用するか、ショップで呪いを解いてもらうことによって通常のアイテムに戻すことができる。これなら通常の取引価格で売却できるので、呪われたアイテムはちゃんと呪いを解いてから売却しよう。ただし、解呪の巻き物はとても高価なので不用意に使うと採算が取れないかも？



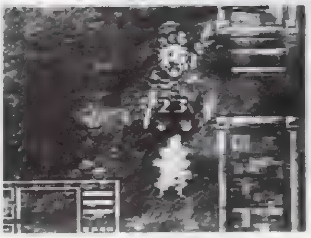
◀▲呪いを解いてもらうのにもお金はかかるが、売るときはその倍の価格で引き取ってくれるので安心だ。

POINT4◉敵の属性を見切って戦え！

モンスターは種族ごとに「炎」や「冷気」などの属性を持っている。アトラクションに入るときには、そこに出現する代表的な敵の属性に反するお守りや、指輪を持っていくと戦闘が楽になるぞ。特にゲーム序盤に入るアトラクションでは、登場モンスターの属性が1～2種類なのでとても有効だ。ただし、ゲームも中盤以降になると、同じアトラクション内にもまったく違う属性を持ったモンスターが同時に出現する。できるだけ多くの属性を付加することができる攻撃手段を見つけておこう。



◀敵に有効な属性を付加した指輪をつけただけで、同じ攻撃でもここまでダメージに差が出る。



◀指輪をつけていない状態で攻撃してもそれほどの効果は望めないはず。敵の反撃も少々厳しい

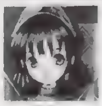
ポイントQ&A

Q：以前に発売されたSS版と、今回のPS版の違いは何ですか？

A：PS版にはタイトルに「決定盤」とあるように、システム面が遊びやすく改良されていたり、ゲームバランスの見直しが計られていたりする。また、それ以外にもイベントの一部が変更されていたり、新たなボスキャラが追加されていたりと、探してみるとさまざまな箇所がマイナーチェンジしているぞ。

●実は重要!? 主人公別戦略編

「わくぷよ」には3人の主人公がいて、ゲーム開始直後から主人公を自由に選ぶことができる。3人はそれぞれが違う個性や能力を持っているぞ。ここでは主人公別に、ゲームの序盤戦・中盤戦・終盤戦においての成長のしかたを参考に、どのような戦法で戦うことがベストかを解説していこう。



アルル・ナジャ

◉遠距離魔法で攻めろ!

アルルは魔導書を使うことで、さまざまな魔法を覚え、また、最初から遠距離魔法が使えるキャラクターだ。しかし、HPは3人の中でもっとも少ないうえ、序盤ではMPもあまりないので苦戦を強いられるだろう。基本戦略は、魔法をだしおしみをせず、積極的に攻撃して早くレベルアップしてしまうこと。

序盤戦	防御力が特に低い序盤では、遠距離魔法中心で戦っていこう。接近戦では杖で殴るよりもMPを消費せずに使える「ホット」や「コールド」の魔法で攻撃していこう。
中盤戦	中盤戦ともなると、頼みの綱の攻撃魔法も初期のものだけでは心もとなくなってくる。同じアトラクションを何度かまわってでも魔導書集めをする必要がでてくるぞ。
終盤戦	ヘブンレイやホーリーレーザーなどの強力な魔法が必要不可欠となってくる。MPの消費も激しくなるので、MP回復アイテムは必須。多めに持って旅に出発しよう。

ルルー

◉ミノタウロスをうまく使え

ルルーは肉弾戦に強く、クリティカルヒットには通常攻撃の2倍のダメージを与えるという特性もある。しかし、こちらの手が届かないところから攻撃してくる敵には非常に弱い。終盤戦では遠距離攻撃がおこなえる技を身につけるので、それまではお供のミノタウロスにうまく頼って進んでいこう。

序盤戦	序盤戦では1体のモンスターに、ミノと2人で攻撃することで問題なく進めるはず。あとはミノに食料や回復アイテムを与え、HPへの気配りを忘れないように。
中盤戦	序盤から中盤にかけては、ルルーよりもミノの方が戦闘力は高い。モンスターにはミノを向かわせ、ルルーはバックアップに徹してしまうという作戦が有効だぞ。
終盤戦	終盤戦ともなるとミノも徐々に役に立たなくなってくる。ルルーはたくさん特技を覚えているはずなので、自分で攻撃。ミノをオトリとして使うのも面白い。

シェゾ・ウィグィィ

◉MPを節約しよう

シェゾにはお供がいないが、その戦闘能力はほかの2組と比べてもなんら遜色はない。最初から貫通効果のある魔法が使えるし、接近戦でも「闇の剣」で十分に戦える。難点はMPが少なめだということだ。アトラクションの序盤で魔法を使いすぎるとボス戦で必ず苦労することになるので注意しよう。

序盤戦	序盤戦では特に攻略に苦労するモンスターはいないので、敵に包囲されないようにだけ気をつけていれば大丈夫だろう。魔法が必要となるのはボス戦くらいのものだ。
中盤戦	中盤戦も闇の剣だけで十分に戦える。MPはなるべく温存してアイテム識別に使い、識別レベルを上げておけば終盤戦の攻略で戦略の幅が広がり冒険も楽になるぞ。
終盤戦	いよいよ接近戦だけではつらくなってくる。MPを温存して、ドラゴンやアウルベアなどの強敵には遠くから魔法攻撃をおこない、遠近の攻撃を上手く使いわけよう。

●ここが肝心! アトラクション攻略編

「わくぷよランド」には全部で7つのアトラクションが用意されている。各アトラクションにはそれぞれ個性があり、当然その攻略法も違うものになってくるぞ。ここでは、序盤戦から中盤戦にかけて挑戦する4つのアトラクションを、そこに登場するボスの攻略法を交えながら解説していこう。

序盤戦

まず最初に挑戦することになるのが「ぷよぷよダンジョン」の1階から5階まで。まだ序盤戦ということもあって、モンスターもザコばかりだ。とりあえずここで操作に慣れておくといいだろう。

ぷよぷよダンジョン 1F～5F

みどりぷよやナスグレイブには特に注意する必要はないが、遠距離攻撃を仕掛けてくるハニービーやコドモドラゴンは強敵なので、冷気属性の攻撃で素早く仕留めよう。また、アトラクション内で入手できるアイテムにも凶悪なものは少ないので未確定でも気にせず使っていこう。

スケルトンT

戦闘に入る前にお茶を勧められ、これを飲むとHPとMPが全快できるのだ。スケルトンTは冷気・闇攻撃に強く、逆に炎と光属性には弱い。自爆攻撃の「お茶ヘッドバッド」をしかけてこられる前に弱点を突いてやっつけてしまおう。

中盤戦

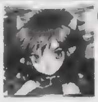
「ぷよぷよダンジョン」をクリアしたら、3つのオーブに関する情報を入手できる。その後はオーブを求めて3つのアトラクションへと挑むことになるのだ。

ファイアーマウンテン

ここには炎属性のモンスターが多く配置されている。炎のお守りと氷の指輪があれば多少無理をしても大丈夫だ。注意すべきモンスターはストーカー。壁の中から攻撃されると反撃できないので、通路にいる間に叩いてしまおう。

さそりまん

さそりまんの通常技「いきまっせー」は射程が通常キャラの2倍あるうえ、時々毒の状態異常も引きおこすことがあるので、解毒の用意をしておこう。斬と殴攻撃には耐性を持つため、接近戦では弱点の雷か闇属性を付加した攻撃が効果的だ。

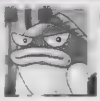


ドラコケンタウロス

ドラコの特殊攻撃はクリティカルでアイテムを風化させてしまうことだ。回復アイテムをたくさん持っていたとしても油断できないぞ。戦闘が長引くと不利なので、とにかくドラコに狙いを絞って戦おう。斬攻撃と冷気属性の攻撃が有効だ。

ウォーターパラダイス

このアトラクションには雷属性の攻撃に弱いモンスターが多数配置されているので、雷系の特技を覚えていなければショップで魔導書や指輪を購入しておこう。また、細い通路があまりないので複数の敵に包囲されないように気を付けよう。



すけとうだら

ほかの魚系モンスターと同じように雷攻撃がよく効くが、逆に冷気攻撃はほとんど効かないので注意。さらに、すけとうだらは特殊技「ダッダッダンシング」で自分のHPを回復してしまうので、長引く前に雷系攻撃を連続して叩き込もう。

セリリ

セリリは自分からは接近してこない。その習性を利用してザコを片づけてしまうのだ。あとは遠距離から闇か雷攻撃をしていれば楽勝で勝てるぞ。また、シェゾの場合はイベントのみで戦闘にはならない。選択肢はどちらを選んでもOKだ。

スターライトステージ

このアトラクションに登場するモンスターは、そのほとんどが炎系の攻撃に弱い。しかし、壁の中を移動してくるスペクターにだけは注意しよう。雷・闇・斬・殴攻撃に耐性があるので、光属性以外の攻撃はほとんど効かないぞ。

パノッティ

パノッティの通常攻撃は遠距離攻撃なうえ、壁越しでもヒットしてしまう。まずは魔法陣の近くにザコをおびき寄せて殲滅し、パノッティを狙うようにしよう。パノッティにはこれといった弱点が無い。魔法陣の近くで戦うのが堅実な戦法だ。

ハーピー

ハーピーの攻撃は歌声が生み出す騒音なので、フロア全体が効果範囲となる。だが、5階で手に入れた「耳のお守り」を装備していればハーピーの攻撃は全て無効化できる。まずはゆっくりとザコを倒したあとにハーピーを片づけよう。

ちょっとおトクな豆知識コーナー

とあるアイテムをモンスターに投げつけると、意外な効果を持つ場合がある。『わくぷよ』にはこのような隠し要素が数多く用意されているのだ。ここではそのほんの一部を公開する。このほかにも意外なビックリ要素がたくさん隠されているので、自分自身のプレイで探し出してみてはいかがかな。

●カーくんの利用法

アルルといつも一緒のカーくんは通常何もしてくれないように見える。しかし、実はとても使える相棒なのだ。カーくんに向かってヘブンレイを撃つと、四方八方に攻撃魔法を発射し、敵を一掃してしまう。さらに、カーくんに激辛カレーをぶつけると「カーバンクルビーム」を発射して目の前の敵や壁までもなぎ倒してくれるぞ。

●モンスターの餌付け

リンゴやカレーなどの食料は、敵に投げつけると必ず命中する。そして当たったモンスターは、ボスを除いて友好的で無害な存在になってしまうのだ。ピンチに陥ったときなど、敵に食料を投げつけることで突破口が見えてくる場合もあるぞ。ただし、腐った食料を投げつけた場合には逆にモンスターを怒らせてしまうのだ。

●腐ったアイテム復活法

「風化のステッキ」は使用した対象のアイテムを風化させてしまうという、一見役立たずのアイテム。しかし、これを腐った食料に向けて使うと、なんと腐る前の状態へと戻すことができてしまう。食料が手に入りづらくなる終盤戦では、こんなリサイクルテクニックが生死をわけることにもなりかねないぞ。

●経験値大増殖法

ボスが出現するフロアで「モンスターの巻物」を使うと、ボスがもう1体出現する。これを繰り返すと何体ものボスが現れ、倒すとあっという間に大量の経験値をGETすることができる。ただし、そのぶん敵の攻撃が激しくなるので覚悟が必要だ。これは一度クリアしたアトラクションでもできるのでボスとの再戦も可能だ。

ポイントQ&A

Q：アトラクションを高得点でクリアすると何が起きるの？

A：アトラクションクリア時には、手に入れたアイテムや倒したモンスターの数などを評価して点数がつけられる。このとき、点数が5000点以上をマークすると、その点数に応じてさまざまなアイテムがもらえるのだ。中にはなかなか手に入らない貴重な巻物や奥義書などがあるので、ぜひ高得点をめざしてチャレンジしてみよう。

トゥルーラブストーリー2

いました! 隠れキャラ!! 今回は11番目のヒロインになる「藤川さつき」を中心に、プレゼントデータ、君子イベントなど、盛り沢山に攻略するぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ちょとした情報。木地本とのバッドエンドを含め、エンディングは全部で12種類。女の子とのハッピーエンドのたびに、そのキャラの壁紙が2枚ずつオプションモードに追加されるというオマケがありますが、12種類のエンディングを全て見ると、君子ノートとオプションモードに、さらに別のオマケが追加されるのです。(久本)

発売中	▶¥6,800(CD3枚組) ▶アスキー
恋愛SLG	▶MC(1ブロック)

11人目の女の子、藤川さつき登場! その全イベントを紹介!!

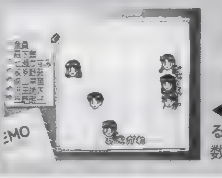
「TLS2」最後のヒロイン藤川さつきは、なんと幽霊…!? 彼女と出会うためには、まず主人公の5つのパラメータを全て違う数値に設定しなければならない。そして、かすみと葵それぞれに用意されたイベント「開かずの教室」を両方とも発生させるのだ。両名のこのイベントには、発生確率が違う2種類のパターンがあり、一方の発生確率は10%以下、もう一方はゲームのクリア回数で確率が変化する。条件的にはどちらのパターンが発生してもかまわない。ちなみに、変動タイプの発生確率は、クリア回数10回以下だと0%、11~20回で25%、21回以上で50%という設定だ。場所は3年教室で、かすみは昼休み、葵だと放課後に発生する。

◀他の娘と違い、さつきのイベント発生には「感情」が関係しない。

イベントタイトル	時間帯	場所	曜日	日付	備考
開かずの教室で…	放課後	3年教室	月~土	1~26	※左の本文の条件を満たしている
なんか出たっ!	放課後	3年教室	月~土	1~26	「開かずの教室で…」が発生している
わたし、幽霊なんです★	放課後	3年教室	月~土	1~26	「なんか出たっ!」が発生している
幽霊の名前	放課後	3年教室	月~土	1~26	「わたし、幽霊なんです」が発生している
危ないやつ	休み時間・昼休み	廊下	月~土	1~26	「幽霊の名前」が発生している
さつきの夢	放課後	3年教室	月~土	1~26	「危ないやつ」が発生している
病院へ	寄り道	臨海広場	月~土	1~26	「さつきの夢」が発生している
報告	放課後	3年教室	月~土	1~26	「病院へ」が発生している
高林の分析	放課後	3年教室	月~土	1~26	「報告」が発生している
ペンダント	放課後	3年教室	月~土	1~26	「高林の分析」が発生している
さつきのペンダント※	帰宅時	なし	月~土	24	「ペンダント」が発生している
ペンダント、そして…	日曜自宅	なし	日	25	「さつきのペンダント」が発生している

さつきエンディングを迎えるには?

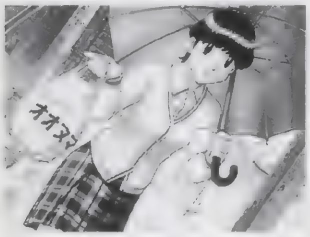
かすみ・葵両名の「開かずの教室」は、学期がスタートしてから17日間以内にしか発生しない。両方のイベントが発生するまでは、昼休みと放課後の3年教室へ通い続けること。さつきが登場したら、その後次々と連鎖発生するチェーンイベントを全て発生させよう。「危ないやつ」以外のチェーンイベントは、場所と時間さえ合えば100%発生するので、そんなに苦労はしない。さつきとのエンディングは、「ペンダント、そして…」が終了した時点で、他の女の子とバッドエンディング状態になっていることが条件。告白は、一番「感情」の低い子に対して行おう。



◀君子ノートで左下にいる女の子ほど、「感情」の数値が低くなる。

攻略に役立つデータを新たに2種類公開!!

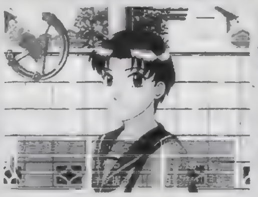
今回新たに紹介するデータは、女の子と下校したときに渡せるプレゼントについてと、潜在的なファンを多数持つ、妹の君子のイベントについてだ。まずプレゼントは、相手が嫌っているもの(表中では×で表記)を渡すと、印象が悪くなってしまうということを覚えておこう。学期限定キャラしか、喜んでくれる女の子がいないプレゼントは、使いまわしが効きにくいので、その子が出現しない学期で購入しても意味がない。買い物の際は、現在の学期に注意してプレゼントを選ぶこと。次に妹君子だが、発生条件に「君子ポイント」(解説は下段で)の高さが絡んでいるものは、実は発生がとても難しい。挑戦する人は、毎日のセーブ&リセット技で挑むことになりそうだ。



▲アルバムモードコンプリートのためには、君子イベントもしっかりフォローしたい。

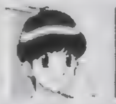
各キャラクター別プレゼント効果一覧

寄り道のときや日曜日に買うことができるプレゼントは、相手の好みにあったものを渡すことで、かなり大きな効果を得ることができる。右の表は、女の子と各種プレゼントとの相性をあらわしたもので、もっとも喜ばれるものから順番に、☆◎○●×のマークがつけられている。実際、下校中に渡したときに喜ばれるのは○より上のマークがついたプレゼントで、これが☆や◎マークのついたものになると、特別な会話を聞くことまでできる。できるだけ序盤のうちに、目的の女の子が好むプレゼントを購入しておこう。



◀プレゼントはイザというときの切り札になる。その有効性はバカにできない。

プレゼント名 \ キャラクター	森下茜	七瀬かすみ	波多野葵	深山早苗	沢田珠未	丘野陽子	香坂麻衣子	中里佳織	瑞木あゆみ	風間こだち
バスケットシューズ		×	●	×	×		×	×		●
お菓子づくりの本	●	☆	×	×	●	×			×	
裁縫セット	●	●	☆		●	×		●	●	
ジグソーパズル	×	●	×	☆		×	×	●	●	
風景写真集		●	●		☆	●	●	×	●	●
スプーンセット			×	●	●	×	☆		●	×
ぬいぐるみ	●		×	×	×	●	●	×		●
花束			●	●	●	●		●		☆
リボン		●	×	●	●	●	●		●	
まくら	●	×			×	☆	●	×	●	×
ドッグフード	×	×		●	×	●	●	×	×	●
バンソウコウ	●	×	●		●		×	×	●	×
動物ブローチ	×	●	●	●		●	●	●		●
紅茶	●	●	●			●		●	●	●
スポーツタオル		×		●	●		●	×		●
日本茶	●	●		●	×	●	●		●	
派手なカサ	●	×	●	●	×	◎	○	×	×	×
哲学の本	×	●	×	×	○	×	●	◎	●	●
ハーブオイル	●		×	●	○	×	●	☆	○	●



妹ファン必見! 君子イベント全紹介

君子は妹なので、もちろん恋愛関係にはならないし、特別なエンディングも用意されていない。ゲーム中に登場する恋愛対象になる女の子には「感情」が設定されていて、その数値がイベントの発生やエンディングに影響を与えることは、いままで説明してきたけど、実は君子には「君子ポイント」という隠しパラメータが設定されているのだ。これは、自宅を含むあらゆる場所で、君子と出会って会話することで上昇する数値で、数値の確認こそできないが、君子イベントの発生条件に絡む重要な要素になっている。この数値を意図的に上げることは難しいが、学校での移動先を、君子と出会う確率が高い、家庭科室や1年教室に絞ることで、ある程度の対応ができるだろう。

イベントタイトル	学期	時間帯	場所	曜日	日付	備考
銭湯へ※	1~3	夜自宅	なし	月~金	12~23	君子コマンドを2回以上選択し、君子が寝ていない
お迎え※	1~3	寄り道	駅前商店街	月~金	1~26	曇りの日限定/君子ポイントが高い
カミナリコワイ※	1~3	夜自宅	なし	月~金	12~26	君子ポイントが高い
君子と健太※	3	休み時間・昼休み	廊下	月~土	1~17	君子ポイントが高い
君子と早苗	1~3	学校朝	なし	月~土	なし	深山早苗が登場している
洗濯物に…	1~3	日曜自宅	なし	日	1~26	
サイフ忘れた	1~3	昼休み	食堂	月~金	1~26	
電話	1	夜自宅	なし	月~土	12~17	君子コマンドを2回以上選択し、君子が寝ていない
部屋の掃除	2	日曜自宅	なし	日	1~26	
君子のマッサージ※	3	夜自宅	なし	日	18	君子コマンドを2回以上選択し、君子が寝ていない
君子のお願い	1~3	夜自宅	なし	月~土	26	君子ポイントが高い
誕生日プレゼント	1~3	夜自宅	なし	月~土	20	君子コマンドを2回以上選択し、君子が寝ていない
なにやらゴソゴソ	1~3	夜自宅	なし	月~土	1~26	君子コマンドを選択
着替え※	1~3	夜自宅	なし	月~土	1~26	君子コマンドを選択/君子ポイントが高い
水着	1~3	夜自宅	なし	月~土	1~26	君子コマンドを選択/君子ポイントが高い

ポイントQ&A

Q:丘野陽子や風間こだちなど、学期別に登場が限定されている女の子たちは、やはりその学期内だけでしか会うことができないんですよね…?

A:毎学期11日目の日曜日の午前中、1学期は駅前商店街、2学期はコンビニ、3学期は臨海公園に行くと、木地本と一緒にナンパをすることに。このイベント中2人の女の子が登場するが、その最初の子が他学期の限定キャラクターになっているのだ。女の子は、このイベントでしか見られない服装をしていることがあるので必見!!

©1998,1999 ASCII Corp./Bits Laboratory.

※表中、イベントタイトルの後ろに※がついているものは、アルバムモードでCGを見ることができるものです(★はCGを動かせるもの)。

©1998,1999 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.

一立体忍者活劇一

天誅　忍凱旋

隠密行動だけが『天誅』じゃない！　今回の攻略を参考に正面からガーンと斬り込んで、派手なチャンバラアクションを存分に楽しもう。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最近友人の家に新しい家族として小なあごちゃん（小ネコ）が誕生しました。なあごってカワイイよね！　『天誅』でもなあごが登場するけど、見かけるとつい忍犬とかけしかけたくなっちゃうんだ。無駄だけど。でもすごいよホント、なあごって地雷も癇癪玉もへっちゃらなんだもん。（あ、オレ？　なあご好きよ、マジで。のゴー）

発売中	▶¥4,800　▶SME
ACT	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

敵を斬殺するためのテクニックをランク別に伝授！

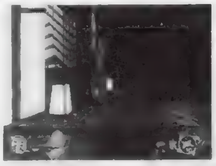
敵に気配を悟られず背後に忍び寄り、そして斬る。本来の「天誅」のプレイスタイルはこうあるもの。しかし、正面の扉から突っ込んで、癇癪玉をぶっ放し、迫り来る敵との派手なチャンバラアクションを楽しむのも、「天誅」のもう１つの醍醐味といえるのだ。今回の攻略は、敵を一撃で倒す〝必殺〟のテクニックではなく、正面から斬り合って敵を倒す〝斬殺〟のテクニックを初級、中級、上級のランク別に紹介する。また、クリア時の評価が最悪で、忍具が追加されず先に進めない場合は、下で紹介しているウラ技を使って任務を遂行するべし。

◀斬殺のテクニックはボス戦ではかなり有効。必ずマスターしよう。

初級テクニック

◉手裏剣を連続で投げる

手裏剣を投げる動作は「△ボタンを押しっぱなしで敵に狙いをつけ、放すと投げる」こと。本来は投げ終わると通常画面に戻ってしまい、次を投げるには再び構えなおさなくてはならない。しかし、L１ボタンを押しながら投げれば、通常の画面に戻ることなく連続で手裏剣を投げることができるぞ。


▶１発目が当たったらすぐにもう２発目を投げられる。

◉地雷落とし

自分の足元に設置する地雷は、全忍具中最大の威力を持っているが、敵にヒットさせにくく、とても使い辛い。そんな地雷を敵に直接ヒットさせる方法がある。それは屋根の上など高いところから、下にいる敵の頭上に地雷を落とすというもの。団子で敵を真下に引きつけて、地雷を投下せよ。

◀身体が半分前に出ている位置から落とすのがポイント。

中級テクニック

◉手裏剣で隙をつくる

敵は、通過する地点にものが落ちていると必ずそれを拾う。ここではその習性を利用した戦法を紹介する。こちらの存在を感知して走ってくる敵の足元に、（敵との直線上）手裏剣を投げておく。すると、敵は足元に落ちている手裏剣を必ず拾うので、そこを狙って攻撃するのだ。ちなみに、五色米でも同様な戦法が可能である。

◀自分と敵との直線上に、手裏剣を投げる。

◀手裏剣の上を通過しようとした敵は手裏剣を拾う。

◀手裏剣を拾っているときは無防備。攻撃のチャンス。

◉手裏剣→連続斬り

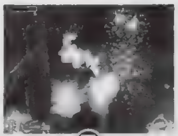
こちらの攻撃がガードされてしまうような強者を相手にするときは、通常忍具の手裏剣を活用する。相手の攻撃をガードしたあと、至近距離で手裏剣を当て、相手がのけぞっているときに連続斬りを叩き込むのだ。

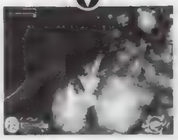
▶相手の攻撃をガードしたあと、△ボタンを連打。

▶手裏剣が当たった瞬間が攻撃のチャンスだ。

◉地雷→連続斬り

地雷で吹き飛んでいる敵は、空中にいる間なら追い打ちとしてさらに斬ることができるのだ。ただでさえ威力のある地雷を食らった上、さらに連続斬りを叩き込まれれば、どんな剣豪でもひとたまりもないだろう。


◀敵の通過地点に地雷をセットして、待ち伏せる。


◀地雷を踏んで、吹き飛んでいる敵を連続で斬る。

上級テクニック

◉鉤縄を使って斬る

天上に鉤縄を打ち込み、瞬時に敵の頭上に移動。そのまま空中から敵めがけて斬るという、大胆な戦法。この戦法は、屋敷や洞窟など、天井のある地形ならどこでも可能だ。ポイントとなる鉤縄を打ち込む場所は、敵の頭上よりもちょっと手前。敵がこちらの存在に気付いていない状態なら、一撃で倒すことができるぞ。

◀敵がこちらの気配に気付いていない。攻撃のチャンスだ！

◀鉤縄を天井に打ち込み、敵の頭上に一気に移動。

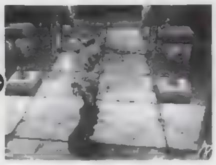
◀音もなく近寄り、上空から敵をバッサリと斬る!!

◉しゃがみ斬り→月面宙返り→しゃがみ斬り

強力なしゃがみ斬りは、ヒットした相手を吹き飛ばす（力丸のみ）効果がある。これを連続でヒットさせるには、吹き飛んだ相手の後ろを取りつづけることがポイントとなる。まず、しゃがみ斬りがヒットしたら月面宙返りで倒れている相手の〝頭側〟に着地。そして、相手が起き上がり、振り向こうとしているところを、さらにしゃがみ斬りで吹き飛ばすのだ。

◀しゃがみ斬りがヒット！　吹っ飛ばす効果があるのは力丸のみ。

▲倒れている相手の頭側に着地するのがポイントだ。


▲相手が立ち上がったら、しゃがみ斬りをヒットさせる。

必見！　あのときこのときに役に立つ『忍凱旋』ウラ技を一挙公開！

ここでは、任務を遂行する上で知っていると必ず役に立つ情報を公開する。これらのウラ技を知っていれば、体力が危なくなったときも恐くないし、携帯できる忍具を30個にしてしびれ団子をたくさん持っていけば、忍術皆伝の評価を得ることも簡単になるだろう。そんなものは不要という上級者も、とにかく知っておいてそんはないので覚えておくように。

◀体力回復のウラ技を使えば、体力を気にせずに剣術の練習ができる。

効果	コマンド
レイアウトセレクトを可能にする	任務選択画面で□を押しながらL１R１→↓←↑
全ての言語を選択可能にする	言語選択画面で□を押しながらL１R１↓↑←→
体力を全回復する	ポーズ画面でL１R１→↓←↑
携帯できる忍具を30個にする	忍具選択画面で△を押しながらL１R１↑→↓←
忍具のストックを増やす	忍具選択画面で△を押しながらL１R１↑↓→←

ポイントQ&A

Q：わたしも地雷を設置していたら、なあご（ネコ）に突っ込んで来られてやられました。復讐したいです。方法を教えて下さい。

A：「天誅」に登場するなあごは、すべての攻撃に対して無敵である。そんななあごにも１つだけ弱点がある……それは、ズバリ〝水〟。ある人物による情報「じゃれ合っていたら、なあごが川に落ちて溺死しちゃいました。かわいそう」。極めて有力な情報なり！　突き落とせ！　以上!!

テイルズ オブ ファンタジア

攻略編の連載終了後も質問の多かった、武術大会ネタを一挙に公開!
幻の必殺技・「殺劇舞荒剣」も、これで習得できるようになる!?

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

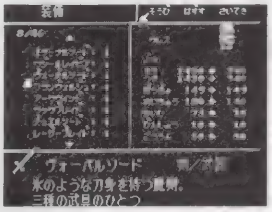
下に書ききれなかったんですが、殺劇舞荒剣は、地上で出せる技ならば、全ての技（奥義含む）をキャンセルすることができます。よって、必殺技～奥義～殺劇舞荒剣という1人多段（無限ではない）コンボも可能！　ところで、あれだけ技を作ってあるのなら、リリスを仲間に入れたかったなぁ、と思う今日この頃です。　（袋）

発売中 RPG	▶¥5,800　▶ナムコ
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

©藤島康介　©1994 1998 NAMCO LTD.

武術大会を勝ち抜くために!

武術大会では、1～8回戦目のモンスターは、何回ガルフビーストを倒したかによって、下の表のように組み合わせが変化する。同時に、ガルフビーストを倒したあとにもらえるアイテムも、回数によって内容も変わる(右の表)。なお、初戦ではガルフビーストと戦うか否かに関係なく、8勝すれば「獅子吼破斬」の奥義書をもらうことになるので、表からは割愛している。そのほかにも今回は、要注意モンスター、ガルフビーストとリリスの対処法も掲載したので、攻略の参考にしてほしい。



◀属性を持った武器には注意。敵を回復してしまわないためにも、無属性が一番いい。

賞品一覧表

2回目：だいりせき、タピストリー、ティーカップを各1個ずつ	6回目：ライフ、パナシーア、リキュール、ルーン、フレア、ホーリィ、ダークを各1ボトル
3回目：パラライチェック、ポイズンチェック、ストーンチェックを各1個ずつ	7回目：マジカルルージュ、マジカルブルーム、マジカルリボン、マジカルポーチ
4回目：チキン、ポーク、ビーフを各15個（MAX以上は増えない）ずつ	8回目：スターベレット、スタークローク、スターブルーム、スターメイスを各1個
5回目：ベルベーヌ、ラベンダー、セージ、セボリーを各2個ずつ	9回目：スターグローブ、スターシールド、スターヘルムを各1個ずつ

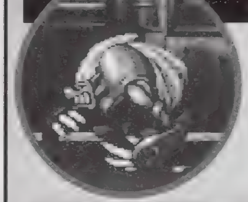
◉要注意モンスター

【バジリスクキング】石化攻撃を使ってくる。石化すると体力に関係なく即死。リキュールボトルを戦闘前に使うと効果的。
【マンドレイク】麻痺攻撃を使う。麻痺もやはり即死、パラライチェックを装備しておこう。
【ファラオ】毒を使ってくる。地味な攻撃だが、戦闘中にしか回復できないので注意。

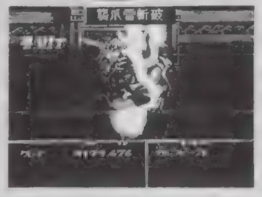
対戦相手一覧表

	初戦	2回戦	3回戦	4回戦	5回戦	6回戦	7回戦	8回戦	9回戦
1体目	スケルトン	スケルトン	ウッドカーラ	シュヴァリエ	マイティオーク	シュバリエ	クィーンビー	パンプキンキング	※9回戦目以降は、ランダムで、1回戦目～8回戦目までの組み合わせのどれかになる。
2体目	クラーケン	ドール	ボアボア	ドール	グレートタスク	ウッドカーラ	グレートタスク	タイラント	
3体目	マンドレイク	クラーケン	クラーケン	クラーケン	クラーケン	ファラオ	エアジャイアント	スケルトンキング	
4体目	ボアボア	クレイゴーレム	バジリスクキング	スケルトンキング	バジリスクキング	バジリスクキング	スーパースター	ウッドカーラ	
5体目	シュバリエ	バジリスクキング	クレイゴーレム	ファラオ	クレイゴーレム	クレイゴーレム	タイラント	ファラオ	
6体目	マイティオーク	タイラント	タイラント	タイラント	タイラント	タイラント	スケルトンキング	ドール	
7体目	クレイゴーレム	マンドレイク	マンドレイク	スケルトン	ボアボア	マイティオーク	バジリスクキング	スーパースター	
8体目	バジリスクキング	スケルトンキング	スーパースター	クィーンビー	エアジャイアント	パンプキンキング	ガリアンソード	ガリアンソード	

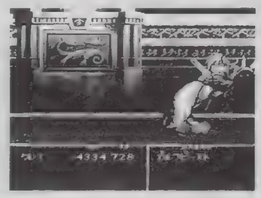
BOSS ガルフビースト HP▶41000



8体目を撃破すると、ガルフビーストに挑戦する権利が与えられる(断っても可)。ガルフビーストには先手必勝！　ジャンプ斬り→（地上連続斬り）→襲爪雷斬→（キャンセル）襲爪雷斬系奥義などの連続技で、押していこう。ただし、奥義のあとはスキがあるので、防御に専念しよう。また、地面から岩を上に向けて飛ばす技は、無敵＆ガード不能なので注意すること。



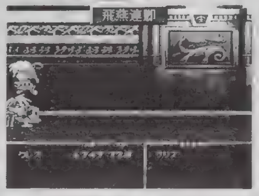
◀レベル70はないと、まともに戦えない。最強クラスの装備も揃えておきたい。



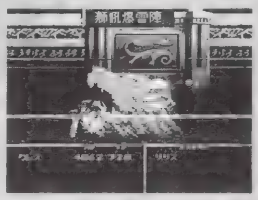
◀画面端で吹き飛ばされたら危険。押され気味なら、無理に動かず防御しよう。

BOSS リリス HP▶40000

ガルフビーストに8回勝った状態で、さらにガルフビーストに9回目の挑戦をすると、乱入してくるリリス。持っている武器こそ〝おたま〟だが、動きにスキがなく攻撃力も非常に高い強敵だ。そんな彼女に有効な必殺技は、次元斬。近づいて来たら次元斬→倒れたリリスがまた近づいて来たら次元斬、というのが有効。HP・TPの残りに注意しながら、繰り返そう。



◀3連続攻撃や飛燕連脚のあとも、反撃ポイント。次元斬を叩き込むチャンスだ。



◀数々の雷属性の技を使うリリス。雷及び、炎属性攻撃で回復してしまう。

いま明かされる!!　「殺劇舞荒剣」の謎

◉S.D.と「殺劇舞荒剣」の密接な関係を大公開!

リリスに勝つともらえる謎の剣S・D。この剣を装備して右の囲みの条件を満たすと、必殺技・殺劇舞荒剣を習得できる。この殺劇舞荒剣、決められたタイミングで決められたコマンドを追加入力をすることで、最大22ヒット（S・D非装備時は最大11ヒット）する。下では、その入力法を解説しよう。

殺劇舞荒剣入手法

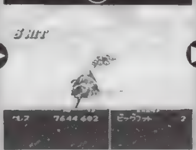
リリスからS・Dをもらったあと……
①S・Dを装備した状態でレベル100を超える。
②すでに100を超えている場合は、装備した状態でレベルアップする。
以上のどちらかの条件を満たす。

追加コマンド入力法

◎

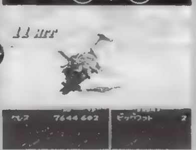
▲殺劇舞荒剣発動後、相手に斬り込んだら、すぐに◎ボタンを押そう。

⊗



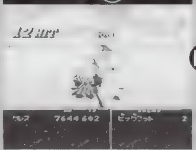
▲3発目の攻撃（突き）が出るまでに⊗ボタン。すると、追加攻撃が3発出る。

↑◎↓⊗



▲6発目（斬り）前に✚キー↑＋◎、↓＋⊗と順番に押す。S・D非装備時はここまで。

↑□



▲11発目の攻撃が終わる前に、✚キー↑＋□で、炎と共に下からすくい上げる攻撃が出る。

◎◎

▲12発目の攻撃が当たったら、間髪入れずに◎、◎と連続(連打でもOK）で押す。

↓□

▲14発目のあと、ジャンプ頂点で✚キー↓＋□で叩きつける6ヒット攻撃のフィニッシュ。

※訂正とお詫び：電撃プレイステーション100号P.111の「テイルズ オブ ファンタジア」の攻略記事内容に誤りがありました。「目指せコンボマスター!!」の囲み記事の中で、ジャックオーランタンの出現場所を、未来のダオス城と記載してありますが、正しくは、モーリア坑道・下層（B21F）でした。関係各位、並びに読者の皆様方にご迷惑をおかけしましたことを、ここでお詫びさせていただきます。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	（月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	（月～金曜日） AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	（月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。（1、2年コース）

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	月～金曜日） AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。（2、3年コース）

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日） AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。（1、2、3年コース）

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	（月～金曜日） AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。（2、3年コース）

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	サウントクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です 只今、大人気です（1、2年コース）	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	プログラミンクは苦手だが、ゲームのアイティアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。（1、2年コース）

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースでは、テサインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

東京校夜間部好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

（使用マシン:02、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ）

毎週（月・木又は火・金）/18:30～21:00 開講場所（代々木）

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社（専門職社員）内定速報!! ダントツ全国第一位!!

ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制 門谷祥子さん
（株）ナムコ

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 今井大策くん
（株）サミー

ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 石川政則くん
（株）スティング

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 岡本雪江さん
（株）ユークス

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 水谷典代さん
（株）ネクサスインターラクト

ゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制 白井香織さん
（株）コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

ウラワザデータベース Ver.10.3

ウラワザQ&A?:「スゴイネタを送ったんですけど……」↓FAXの端が切れて読めないんですけど……。「インターネットで見つけたんです」↓相手に許可は取りましたか?

LV20 〜幕末浪漫〜月華の剣士

★隠しキャラ6名見参!

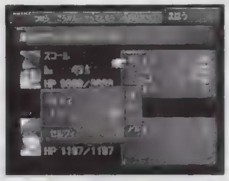
人気対戦ACT「月華の剣士」の隠しキャラ使用法を公開! キャラ選択画面でL1+L2+R1+R2と入力すると、画面外で暁武蔵、嘉神慎之介、覚醒した嘉神の3人が選べるようになる。また、「ストーリーモード」クリア後に同様の操作をすると、真田小次郎、木偶の示源、一条あか狸の3人(?)が使えるのだ。ちなみに、コンティニュー回数などは特に関係なし。腕に自身のない人は、4月15日発売の電撃PS-D Vol.17を手に入れよう。好評のセーブデータ倉庫に、クリアデータが収められているぞ。

◀あかり……もとい、あか狸の必殺技が炸裂。いつもとは別の意味で強力なカンジ……。

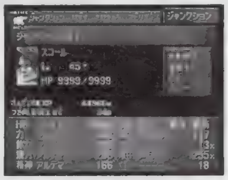
LV50 ファイナルファンタジーVIII

★5倍ジャンクション!?

このワザは方法がややこしいので、まずは説明どおりに試してみよう。用例)①スコールがHPにジャンクションじている魔法'A'を、力(B)、体力(C)、魔力(D)、精神(E)の4ヵ所にもジャンクションしたい。②「魔法交換」でスコールの'A'を1ずつ、各メンバーに分け与える。③スコールの力にジャンクションしている'B'と、先ほど分け与えた'A'を交換。④③と同様に、'C'、'D'、'E'を各メンバーの'A'とそれぞれ交換していく。すると、スコールのHP〜精神すべてに'A'がジャンクションされるぞ! ただし、ほかのメンバーが'A'〜'E'を大量に持っていたりすると上手くいかないので注意しよう。



◀例のこのうえなく強い魔法をちょいっと仲間に分けてあげて……。

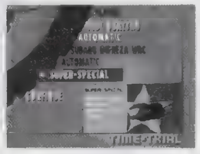


▲交換すればこのとおり! 相当ヤバ気なウラワザですぅ。

LV50 ザ・ラリー

★シークレットネーム

ラリーの臨場感を忠実に再現した「ザ・ラリー」のシークレットネームをチェック! ネームエントリー画面で以下に紹介する特殊な名前を入力すると、おもしろい効果が得られるぞ。「BACKSEAT」:車内視点にすると、助手席から謎の手が……。「BLANCMANGE」:車体がぐにゃりと歪んでしまう。「DIRECTORCUT」:カメラ視点が特殊なモノに! 「DIDDYCARS」:車体がグッと小さくなる。「OPENROADS」:いきなりすべてのコースが選択できるようになる。「SHOEBOXES」:新たに4車種が選べるようになるぞ。ちなみに、それぞれの名前は重複して使うことができる。洋ゲーだけに、まだまだそれらしい単語を入力すれば、とんでもない効果が得られるかも?



◀スペシャルコースだって楽しめるぞ。

◀カーブでぐにゃり。気の抜け具合といい、クレイ(粘土)アニメーションみたいです。

編集部情報 Jリーグ実況ウイニングイレブン'98〜'99

★隠しチーム登場!

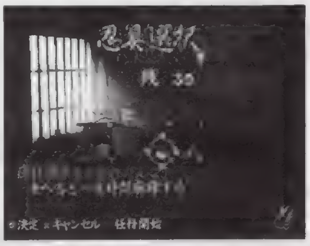
人気シリーズ最新作「Jリーグ実況ウイニングイレブン'98〜'99」のうれしい小ネタをご紹介。このゲームには毎回隠しチームが用意されてきたけど、今回もやっぱりありました! モードセレクト画面に移ったら、「エキシビジョン」か「PK」にカーソルを合わせて、✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力(もはやおなじみのコナミコマンド)。その後、チーム選択画面でL2を押しながら決定すると、スターカルチョスという強豪チームが使えるぞ。実力の程は、ぜひとも自分で確かめてほしい。

▶パワー、スピード、etc、すべての能力が振り切っている点に注目!

編集部情報 ―立体忍者活劇―天誅 忍凱旋

★今回もうれしいコマンド!

独特の雰囲気が話題を呼んでいる「天誅」の最新作、「忍凱旋」にうれしいウラワザが見つかったぞ。今回はハードな任務をサポートする5つのウラワザを紹介しよう。①レイアウトセレクト:任務選択画面で□を押しながらL1、R1、✚右、下、左、上と入力。②すべての言語を選択可能にする:言語選択画面で□を押しながらL1、R1、✚下、上、左、右と入力。③30個までアイテムを携帯できる:忍具選択画面で△を押しながらL1、R1、✚上、右、下、左と入力。④アイテムのストックを増やす:忍具選択直後で△を押しながらL1、R1、✚上、下、右、左と入力。⑤体力回復:ゲーム中にポーズをかけてL1、R1、✚右、下、左、上と入力。これで難しかったあの任務も楽々クリア!



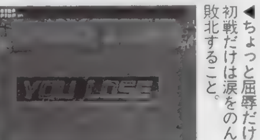
▶これで心おきなく出かけられるぞ。ほかにも……といいたいところだけど続きは次号!

編集部情報 装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ

★パーツ&ATいっぱい!!

「装甲騎兵ボトムズ」最新作のお得なウラワザを大公開! 2P側で⊕+⊗+◎+⊗+△+□を押しながらゲームを起動しよう。成功すると、一部を除くATと対応パーツを所持した状態で「ストーリーモード」が楽しめるぞ。また、「ストーリーモード」開始直後のバトリングでわざと負けてから、名前を「もっともっと」、AT名を「VSもーど等でえらべる」、リング名を「ATが増えるといいな!」に設定してメモリーカードにセーブする。次に、「バトリングモード」、「VSモード」、「サバイバルモード」のいずれかに入った直後データをロードすると、すべてのATが使えるようになるのだ。

▲タンクを含む、ボトムズシリーズすべてのATが手に入ってしまうのだ。

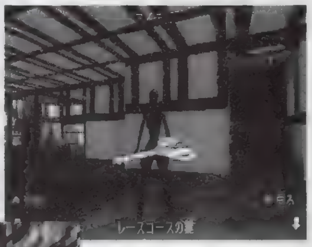


◀ちょっと屈辱だけど、初戦だけは涙をのんで敗北すること。

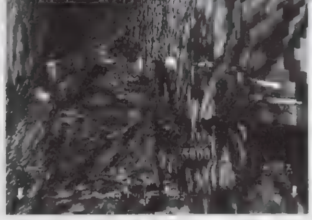
LV80 トゥームレイダー3

★超デバッグコマンド発覚!

あの「トゥーム3」に、超強力なコマンドが発覚! ただし、いずれもゲームバランスを著しく損なうので、使用上の注意を読んだうえで、用法、容量を守って正しくお使い下さい…? ①ウェポンフル装備:L2、(R2×2)、(L2×4)、R2、L2、(R2×2)、L2、(R2×2)、(L2×2)、R2、(L2×2)、R2と入力。②強制ステージクリア:L2、R2、(L2×2)、R2、L2、R2、L2、R2、(L2×4)、R2、L2、(R2×4)、L2と入力。③シークレットルームの宝をすべて入手:(L2×5)、R2、(L2×3)、R2、L2、R2、(L2×2)、R2、(L2×2)、R2、(L2×2)と入力。④HP全快:(R2×2)、L2、R2、(L2×6)、R2、(L2×3)、R2、(L2×5)と入力。⑤レース場のカギ入手:R2、(L2×3)、R2、(L2×6)、R2、(L2×5)、R2、(L2×2)と入力。ちなみに、①〜③までのコマンド入力が成功すると、ララのボイスが聞こえるぞ。また、コマンドは何回でも使えるので、探索するのにとても便利。



▲前号で紹介した方法もいいけれど、このコマンドさえあれば一発OK! うれしいような悔しいような、かなり複雑な気分……。



◀今回もすさまじいデバッグコマンド(?)が隠されていたぞ。これだけ至れり尽くせりの状態でクリアできなかったら、ちょっと恥ずかしいかも?

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね! 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、FAXでの投稿もOK!

豪華賞品

レベル	賞品
100	¥12,000分の商品券
80	¥8,000分の商品券
50	¥6,500分の商品券
20	¥4,500分の商品券
0	¥2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中!)

今月の採用者:LV80(1名)/香川県 ハムテルくん。LV50(2名)/愛知県 相原雅史くん、埼玉県 本名出さないでくん。LV20(1名)/東京都 小峰達也くん。

サガフロンティアII

はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

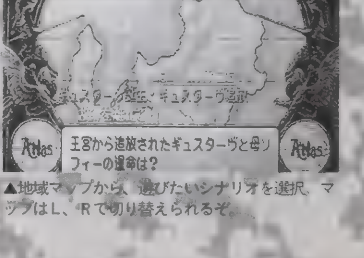
システム的にも、グラフィック的にも大幅な変更が加えられ、前作とはまったく違ったゲームへと変貌を遂げた『サガフロンティアII』。その新しくなったシステムの全貌を徹底解析するのだ!!

©1999 スクウェア

ひらめいた これぞ 最強必殺技 あとはよけるぜ ダッシュで よけるぜ!! その1

● 『II』なのに「続編」ではない!?

『サガフロンティアII』(以下『サガFII』)は、前作『サガフロンティア』(以下『サガF』)の続編ではありますが、システム、キャラともに前作とはまったく別物のゲームとなっています。前身である『ロマF』もシリーズ間の繋がりはなく、毎回システムを変えてきたので、古くからのファンにとってはある意味、正当な進化とも取れるでしょう。しかし『サガF』から始めた人にとっては、戸惑うこともあるかも知れません。では、『サガFII』はどんなゲームなのか。一言でいうと、架空の歴史を体験していくRPGです。あくまでも体験であり、自分で造っていくワケではありません。プレイヤーの行動によって歴史が変わっていくのではなく、あらかじめ用意された歴史(イベント)を探し出していく形でゲームは進行していきます。100年という長い歴史が描かれるため、壮大なストーリーが楽しめることが、このゲームの魅力となっています。そのストーリーに関してですが、ゲームでは100年に渡って繰り広げられた、ギュスターヴ戦争と呼ばれる戦乱の時代が描かることになります。最初に選べる主人公はギュスターヴとウィルの2人。ギュスターヴは、この戦乱の中心人物となるキャラで、ウィルはその裏側で活躍した(歴史上)名のないディガー(トレジャーハンターのような職業)です。基本的には、それぞれ1つのシナリオをクリアするごとに次のシナリオが現れていきます。もちろん同時進行をすることができるので、2人のシナリオを交互に遊ぶことをオススメします。双方のシナリオは綿密に絡み合ってくるし、あまり一方ばかりを追っていると、歴史の裏側や人物関係が分かりにくくなっているのです。

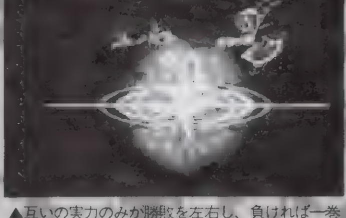


▲地域マップから、遊びたいシナリオを選択。マップはL、Rで切り替えられるぞ。

ひらめいた これぞ 最強必殺技 あとはよけるぜ ダッシュで よけるぜ!! その2

●『サガFII』バトル解説（その1）

ここからは『サガFII』のバトルシステムを解説しましょう。今回は戦闘の基本形である〝パーティーバトル〟のほかに、敵と1対1で戦う新方式のバトル、〝デュエル〟が採用されています。また、ギュスターヴ編にはSLG形式の戦争イベントもあり、バトルのバリエーションはかなり広がりました。それぞれのバトルを解説すると……パーティーバトルは普通に仲間全員で戦うバトルです。連携攻撃を始めとした主要な要素はすべて引き継がれていて、さらにキャラの行動順番や役割を設定できる新システム「バトルスタイル」の採用により、プレイヤーの戦略をより細かく反映できるようになりました。初登場の〝デュエル〟は、敵が1体で出現したときに、こちらも仲間の中から1人を選んで1対1で戦うバトルです。プレイヤーはターンごとにコマンドを4つ入力し、モンスターと戦います。コマンドには攻撃以外に、敵を牽制したりといった間接的な行動もあり、多彩な行動をからめた駆け引きが勝敗の鍵を握るのです。また、コマンドの組み合わせで、デュエル専用の1人連携「カスタムアーツ」が出ることがあります。それを見つけるのも、楽しみの1つといえるでしょう。ちなみに、デュエルで負けると即ゲームオーバー。キビシイです。それだけに、デュエル中は深い緊迫感を味わえます。最後は戦争イベントですが、これは4人1組のパーティーを1つのユニットに見立てて敵軍と戦うSLGバトルです。戦闘はユニットの移動→バトルという流れの繰り返しで進み、味方と敵のユニットの戦いは1ターン限りのパーティバトルで行われます。そして、先に君主のユニットを倒した軍の勝利となります。

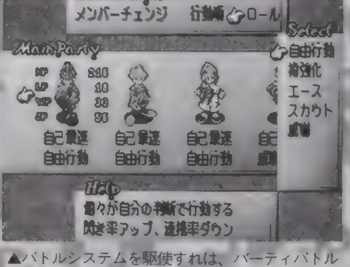


▲互いの実力のみが勝敗を左右し、負ければ一巻の終わりとなるデュエルは、緊迫感抜群なのです。

その3
ひらめいた これぞ 最強必殺技 あとはよけるぜ ダッシュで よけるぜ!!

●"サガFⅡ" バトル解説(その2)

それぞれのバトルの内容に触れたところで、次はバトルに関係する重要なシステムについて解説しましょう。『サガFⅡ』の新システムの中で、バトルと最も深く関係するのは「バトルスタイル」です。フィールド移動中に実行できるこのシステムは、戦闘に参加する仲間を入れ替えられる"メンバーチェンジ"、仲間の行動順番を自由に設定できる"行動順"、攻撃重視や術強化といった多彩なロール(役割)をキャラクターごとに振り分けられる"ロール"の3つからなり、各メニューで設定した内容は、パーティーバトルでのキャラの行動に反映されます。プレイヤーは行動順やロールを設定しておくことで、細かい作戦でバトルを有利にしたり、意識的に連携を組み立てたりが可能なのです。パーティバトルで高度な戦略を駆使したい人や、思いどおりに連携攻撃を組み立てたい人には持ってこいのシステムでしょう。連携攻撃といえば、前作の連携履歴は"プレイヤーノート"というシステムにパワーアップしました。このシステムでは、パーティーバトルで組み立てた連携攻撃だけでなく、デュエルのカスタムアーツや、修得した技や術もチェックできます。登録されている連携攻撃とカスタムアーツは、お気に入りラインの上に移しておけば上書きされないことも覚えておくと良いでしょう。最後に、キャラごとの資質について説明しましょう。キャラのステータス画面を見ると、一部のスキルアイコンの上に"+"マークがついています。これは、そのキャラが資質を持っているスキルを表しています。資質がある=スキルに対応する武器や術を使うと、技や術を早く修得できるのです。コマンド入力はよく考えてからにしましょう。



▲バトルシステムを駆使すれば、パーティバトルをより深く楽しむことができます。

サガ フロンティアII はじめて物語

その4

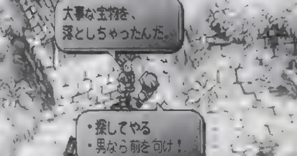
ひらめいた これぞ 最強必殺技 あとはよけるぜ ダッシュで よけるぜ!!

●いろいろあるぞ!! 便利機能

ゲームには細かいけど便利な機能がたくさん用意されています。まずはクイックセーブ。データを本体のメモリーに一時的にセーブしておく機能で、いつでもどこでも、一瞬でセーブが完了します。これとお馴染みのソフトリセット(L1+R1+Ⓢ+Ⓢ)を組み合わせれば、快適にゲームを進めることができます。ことあるごとにセーブしておき、失敗したなと思ったらソフトリセットをしてクイックロードすればいいのです。ただし、クイックセーブは電源を切ったり、本体のリセットボタンを押すと消えてしまうので要注意。また、細かいことですが、メニューコマンドは、戦闘中やシナリオ選択画面以外なら、◎ボタンを押せばいつでも表示されます。術装備画面や技装備画面などでもOKなので、いちいちキャンセルする必要がなく便利です。

●欠点と言えば……

やはり長い歴史を描いたゲームだけにキャラへの愛着をある程度捨てなくてはなりません。とくにギュスターヴ編は、ギュスターヴの死後、主観がコロコロ変わります。1つのシナリオ内でいくらキャラのパラメータを上げても、次のシナリオで主人公が変わると意味がなくなるのです。しかし、覚えた技や術は継承することができるので、パラメータではなく、技や術を集めることでレベルアップしていくゲームだと言い換えられるでしょう。この辺、好みが分かれそうです。最後に次回作への要望ですが、"サガFII"がここまで変わった以上、閃きと連携さえあれば"サガF"だといえなくもないですが、やはりグラフィックは"サガFII"のような「2Dの良さ」を極めていってほしいですね。これまた好みは分かれると思いますが。



▲ぶっきらぼうなセリフ回しなど、"サガ"らしさは残る。この雰囲気は今後も継承して欲しい。

おいしくてみるみるつよくなる（DS非対応）

ぬりえの時間

左ん プロフィール グラフィッカー、ドット絵師、マウス使い、マンガ家、詩人などいろいろな肩書きを持つうえ、五石米も残さず食べるそうな。自室内に不思議空間があるのも要チェック！

イラスト／左ん

COLUMNS OF 電撃コラムス DENGEKI

業界の偉人たちが贈る電撃コラムス。ココで得た情報を知人に教えれば、小話大王として崇められるかも？

★Dr. パソコン、宮永先生が夢枕に…。

ゲーム製作に必要不可欠なアイテムといえばパソコンです。「ゲームメーカーに内定をもらったけど、パソコンを使ったことがなくて心配」そんな不安を抱えているチビッコのみなさん、大丈夫です。パソコンを十年以上使っている私ですらムズカシーことはサッパリわかりません。しかし、今日までわりとへっちゃらでしたので、これから私なりの「パソコンと上手にお付き合いする方法」をお教えしましょう！

パソコンは落としてはいけない。パソコンの中には、「ハードディスク」といういろいろなことを覚えておくところがあります。これは衝撃に大変弱く、落っことしたショックで記憶喪失になってしまうのです。堅そうな名前なのに、困ったモノですね。

パソコンを洗ってはいけない。パソコンはもともと雨の少ない地域で開発されたため、水に濡れるのが大嫌いです。無理にシャンプーすると、ビックリして死んでしまいます。汚れが気になったら、柔らかい布でやさしく拭いてあげましょう。ノミが心配な場合は、市販のノミ取り首輪を取り付けましょう。

パソコンの中を見てはいけない。パソコンには108人の神様が住んでおり、素人が中を開けるとお守りの効力が失われると伝えられています。また、パソコンの中には「ゴキブリがギッシリ詰まっている」とか、「小人さんが働いている」などの情報も数多く寄せられています。パソコンの中には、われわれ素人には計り知れない危険が潜んでいるのかもしれません。

とはいえ、人は必要に迫られてこの封印を解かねばならないときがあります。使う人のさまざまな欲望により、パソコンの中のものを付け足したり、外したりしなければならないのです。筆者も一度チャレンジしたことがありますが、以来そのパソコンは動かなくなりました。ナゼか、外したものが同じところにはまらなくなっちゃったんだよね～。やはり、素人はパソコンの中に触れるべきではなかったのです。では一体どうすればいいのだ!? 以下次号につづく～。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞近況 今回は、「次世代PS」に対するSCEIの狙いを僕なりに想像して、書いてみました。それにしても、つくづく想像力を刺激されるマシンです。

★次世代PSのハードとしての狙い

さて、前回予告した通り、今回も次世代プレイステーションについて書こう。

日経新聞などが代表的な例になるだろうが、さまざまなメディアで「次世代PSはゲームだけ（のためのマシン）ではない」などと書かれている。これでは今まで様々な形で登場し、失敗してきた「マルチメディアマシン」と同じではないか……と考えて不安になる人もいるだろうが、カンチガイしてはいけない。SCEI自身は一言もそんなことは言っていない。むしろ逆に「次世代PSはゲーム機である」と、ことさらのように主張しているのだ（先日の記者会見では、久夛良木氏から「このマシンでHTMLを見るようなことになったら残念だ」、徳中氏から「断じてパソコンではありません」という発言が繰り返された）それには、ちゃんとワケがある。

これを理解するには、20年程度前に「マイコン」という名前で登場したパソコンの祖先からはじめなければならない。これは、一番最初は「ほとんど何にも使えない、単なるマニアのオモチャ」だった。性能のいいものでも、炊飯器に入れてマイコンジャーを作るとかの組み込み用途か、マニアが小さなゲームを作るぐらいしか使い道はなかった。ところが、マイコンというものは確かに処理能力は低かったかもしれないが、さまざまな用途に応用できるという可能性の幅だけは広かった。それゆえに、性能が向上するにしたがって、どんどんいろいろなことができるようになり、今では、TVだって見られるし、DVDで映画を見ることだってできないことではない。

では、こうした可能性の発展と追求という視点で「ゲーム」の歴史をみてみよう。ゲームもハードウェアの進歩にともない、スプライトゲームならアーケードそっくりに作れるようになり、3D処理ができるようになり、そして、今では「現行PSでは太刀打ちできないような、高度なグラフィックを使ったPC用3Dゲーム」が当たり前の時代になってきた。ただ、これはあくまでPCゲームの話だ。ファミコンから始まる、家庭用ゲーム機では、少々事情が異なる。なぜなら、ファミコンの前にパソコンでいうところの「マイコン」のような能力は低いながらも可能性はある存在がなかったこともあって、TVゲームは専用ゲームだけしか遊べないものとして登場した。これがファミコンになって劇的に状況は変わる。そう、ROMカセットを差しかえれば違うゲームが遊べるようになったのだ。これによってゲーム内容そのものも大幅にレベルが向上した。だが、ファミコン→SFCへの進化はどちらかというと、グラフィックとオーディオのみの進化にとどまり、ゲーム内容が途方もなく変化することはなかった。

これがまた大きく激変したのが、3DOを皮切りに始まった、いわゆる「次世代機戦争」だった。N64をのぞいて媒体がCDに変わり（これによって劇的にゲーム自体が変化したのは明らか）、グラフィックではポリゴンを扱うことが容易になって、ゲーム自体を3Dにすることが可能になり、今ではゲームの幅は極めて広くなったわけだ。そして、この「CD」と「グラフィック性能」の劇的な向上によってもたらされた変化を基礎に置いて始まった「新・次世代機戦争」は、グラフィックの大幅な性能向上に加え、次の戦場となるであろう「ネットワーク」というものを視野に収めたものになったわけだ。

ここで簡単に「ネットワーク」と書いたが、短絡的に「モデム（電話回線）でつなげるインターネット」と考えると「次世代PSがどうしてモデムを積んでいないのか」という議論になりがちで、その論点では逆に次世代PSがわからなくなってしまう。しかし、ネットワークとは本質的にはハードがなんらかの手段を利用して、情報を動的にやり取りすることなのであって「モデムを通してインターネットにつなぐ」のは、あくまでその一例に過ぎないのだ。例えば、複数のメーカー製のAV機器に使えるマルチ対応の赤外線リモコンは、それだけで原始的な家庭内ネットワークだし、デジタルビデオをDV端子でつなぐのも、光ケーブルでLDをつなぐのだって、単純で原始的なものだけど、ネットワークの手前にあるものなのだ。つまり、モデムで接続するインターネットが「今は」一般的に知られているだけであって、インターネットへの接続を考えても、これ以外にOCN・ODN（ちょっと高いがインターネットに専用線で24時間接続できるサービス）もあれば、ISDN（これは半分モデムだが）もあれば、ケーブルTVを使ったケーブルモデムというものもある。しかもネットワークの世界は途方もなく進歩が早く（2年一昔と言われるほどだ）、いろいろなものがアッという間に過去の遺物になってしまう上に、日本では通信費用の問題が途方もなく大きくのしかかる。通信を始めたら、電話代を月に1万円以下に押さえることはほとんど不可能だと思ったほうがいいだろう。

こういうことごとを考えたとき、果たしてこの先何が主流になるかわからない変化の大きなネットワークというフィールドに乗り出して、モデムを積んでユーザーに通信費を負担させることが得策なのか……と言われたら、少々疑問を覚えるのは確かだ（むろん、それをあえて積むことによって普及させようと考えるドリームキャストのやり方も否定はできないが）。

そこで、SCEIの取った方法が「これから先のネットワークの発達を考えて、何が主流になってもいいようにしておくこと」だと思われる。その観点から次世代PSの持っている贅沢なくらいのインターフェース環境を見たとき、その狙いが見えてくる。

まず、短期的かつ、ハードに近い部分でサポートできるように普及しているPCカードを搭載する。次に、パソコンのコントローラなどを使用可能にし、なおかつ様々な周辺機器を扱えるUSBを搭載する。そして将来的に有望視される（ソニー株式会社全体で注力している）IEEE1394を搭載して、デジタルTVに接続する、家庭内ネットワークに接続する手立てを用意しておく。これでわかったと思うが「次世代PSはゲーム機である」という理由は、要はハード性能が向上して、家庭内ならば、ゲーム以外のことでも十分に実用に使用しうるだけの性能に達したことに加え、ネットワーク（もちろんインターネットも含む）を視野に入れている、が理由だと思われるわけだ。

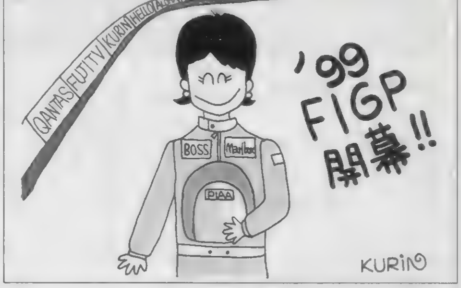
そして、その観点に立ったとき、SCEIが本当に言いたいことは「次世代PSはゲームを中心とすることには変わりはないが、それ以外のエンタテインメントにまで到達するだけの力がもうありますよ。そのための用意も、少なくともハードウェアとしては、その設計の段階で終えておきました」ということだと思うのだ（ここでゲームよりもそれ以外の部分に報道が偏っているのは残念だが）。つまり、次世代PSは家庭用ゲーム機の歴史の中で、ファミコンのROMカセットの採用以来止まっていた、ハードウェア単体としての可能性を追求しようというものなのだ。

これが果たしてうまくいくのか、それはどこの誰にもわからないことだが、ゲームは十分にあり（今までのPSのソフトだって動くのだぞ）、その上、途方もない実力を想像したとき、ちょっとドキドキしてしまうのは、僕だけではないだろう。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回はF1GPの話を中心にお届けしちゃいます。



★スパイ大作戦フリークの私はワクワクよん！

今年もまた大事に育てた沈丁花の花が綻んできました。風に乗ってほのかな香りが漂っています。また、白梅や紅梅の花々も咲き頃を迎え、関東地方でも春一番が吹きました。今年は昨年よりも9日遅い春の便りだったらしいけれど、確実に春はもうすぐそこまで来ているようですね。

さて、今年も待ちに待ったＦＩＧＰが開幕しました。南半球猛暑、オーストラリアでの第１戦は21台中13台がリタイアするという過酷なレース展開となりました。途中でペースカーが２度も入る事態も発生し、各マシン同士は僅差でのタイムの争いとなり、見ていてハラハラドキドキのレースでした。昨年の覇者ミカ・ハッキネンも22周目にリタイアするという波乱の中、優勝したのはフェラーリのエディー・アーバイン。彼の初栄冠となりました。名門フェラーリにとっても開幕戦勝利というのは驚くなかれ、ナイジェル・マンセル以来ナント10年振りなんだってさ。「えー。開幕戦優勝チームってそんなに長い間、フェラーリの名前を聞かなかったけ？」というくらい不思議な事実でしたけどね。そして有力チームのリタイアにも助けられて、７位に入ったのが今期日本人唯一のパイロット、高木虎之介。頑張っているよね。私、個人的に今期は無限ホンダのテストドライバーとなった中野信治クンに入れ込んで期待してましたけど……。早くレースに復活してGPに出走していただきたいわぁ。お待ちしてまぁ～す!!

さぁ第２戦はブラジル。そして新型マシンが本格的にデビューするヨーロッパラウンドへと舞台は続きます。今年はどんなＦＩのドラマが繰り広げられるのか楽しみです。

さてさて、今回のゲームレポートは『メタルギア ソリッド』。いわゆる『メタルギア』シリーズとしては初挑戦のゲームであります。このプロローグはまさしく「スパイ大作戦」って感じよ。私こういうテイストのもの大好きなんですねぇ。実は、とっても!! ケーブルＴＶの番組欄をチェックしては、ストーリーの順番に欠かさず見ていたクチですから。もちろん「スパイ大作戦」から「新スパイ大作戦」に至るまでよ。再放送も何度見たことか。そんな訳で、このゲームはちょっとワクワクもの。音楽も相乗効果を高め、手に汗握る勢い。狭い場所ではホフク前進で突き進むんだけど、ドック内を走り回るネズミたちの姿も見逃せませんよ。こういうゲーム、ホント好きなんだけど、うまくプレイできないのでチョット時間かかりそう。春が来ちゃいそうだぞ。

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベP殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベP殿下プロフィール　引っ越しを機会に、ケーブルTVをデジタル方式に変更したところ、すでに十分多かったチャンネル数が更に増えて100以上に。何を見るか決めるまでがひと苦労なのです。

★アメリカに美少女ゲームが存在しない理由とは？

さて、今回は以前予告していた、アメリカのギャルゲーについて書いてみます。

まず、アメリカでは、家庭用ゲーム機、アーケード、パソコンのどのハード上でも日本で言う美少女ゲームというものは一切作られていません。売られてはいますが、それは日本製品を輸入している場合のみで、ごくごく少数です。一般の店ではまず見かけることがありませんし、輸入商品なのでかなり割高らしいです。さらに家庭用の多くの機種では日本のソフトを動かすため、ハードにメーカー保証外の改造をしないと動作しません。つまり、ほとんどのアメリカ人は、アニメ系美少女を中心にしたゲームが存在するということをまったく知らないと思っていいでしょう。

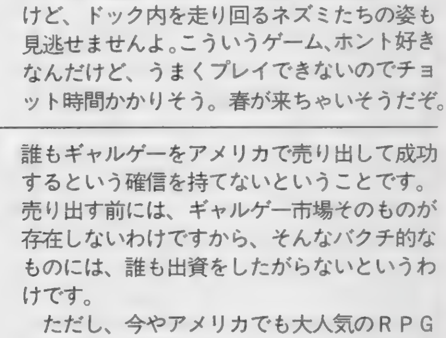
日本では、どのハードでも、確固たる地位を築いているこのジャンルが、アメリカでは皆無に等しい状況であるというこの差はどこから生じたのでしょうか？

香港生まれで、アメリカのゲーム事情、日本のゲーム、アニメについて詳しいジェームズに聞いてみましたが、彼の答えははっきりしていました。

要するに、いままで、どこのメーカーも正式にギャルゲーをアメリカで発売したことがないからだ、というのです。どうしてそうなのかについては、アメリカのＴＶゲーム市場をここまで大きくした任天堂が、一切ギャルゲーを発売しなかったこと、アメリカではＴＶゲームは低年齢の子どもが遊ぶものであるというイメージが根強いということ、など、いくつか考えられますが、一番大きいのは、誰もギャルゲーをアメリカで売り出して成功するという確信を持てないということです。売り出す前には、ギャルゲー市場そのものが存在しないわけですから、そんなバクチ的なものには、誰も出資をしたがらないというわけです。

ただし、今やアメリカでも大人気のＲＰＧも数年前は未開拓のジャンルだったのです。92年にスクウェアがSUPER NINTENDOで『ＦＦⅣ』を出して、その後（『ＦＦⅤ』は発売されなかった）、『ＦＦⅥ』でかなりの成功を収め、『ＦＦⅦ』では文句なしの大ヒットを記録し、今や同タイプのＲＰＧを発売するメーカーはあとを絶ちません。

では、どこか勇気のあるメーカーが質の高いギャルゲーを発売すれば、うまくいくのでしょうか。実は、状況がそれを期待しているようにも見えるのです。（次回に続く）



イラスト／山師

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

[illegible]プロフィール フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★ついに発表！　次世代プレイステーション!!

1999年３月２日。ファン待望の、そして全世界が注目していたといっても過言でない「次世代ＰＳ」の概要が発表されました。私にとって、いろいろな噂が飛んでいたマシンがこうやって正式発表されるときは、ちょっとドキドキものです。

というのは、ゲーム専門誌ばかりでなくいろいろな雑誌等で予想を述べたりする機会が多いものですから、そこで書いたり喋ったりした内容と同じだったかどうかは結構気になります。

今回は構成概要についてはほぼ予想通りでしたので一安心でしたが、個々のスペックは予想をかなり上回るものだったのでちょっと驚きました。現行のＰＳが発表になったとき「高級ワークステーション（大きな企業等で使われる大型コンピュータ）並」といわれた能力が、今度は「スーパーコンピューター(大学や研究所で使われる超高速コンピュータ）並」ですものねえ。

32ビットだったＣＰＵは一気に128ビットへ、毎秒36万個だったポリゴン表示能力は7500万個へと桁違いにアップしました。ゲーム機としての比較どころか、ライバルは高性能コンピュータとなりそうだというので、ゲーム業界ばかりでなく、多方面に衝撃を与えているようです。

細かいスペックについてはあちこちで書かれていますし、数字を羅列しても読む方はあまりおもしろくないでしょう。ですから、ここでは発表された機能をやさしく解説するとともに、次世代ＰＳがどういった可能性を持っているかをお話ししていきましょう。

まず次世代ＰＳの頭脳となるＣＰＵですが、SCEIと東芝の共同で開発された超高速プロセッサで、いま話題のペンティアムⅢの３倍早いといわれています。単に計算速度が速いだけではなく、周辺のユニットとのデータの受け渡しが高速になっているところがポイントです。

いくら計算する人が早くても、まわりでデータを渡す人が遅かったらなんにもならないでしょう？　昔のゲーム機でＣＰＵの早さが売りなのに処理速度は遅いモデルがありましたが、原因はこういう部分にあったのです。

もう１つの特徴は超高性能チップ、グラフィック・シンセサイザです。シンセサイザとは「合成する」といった意味で、楽器のシンセサイザが音を合成して作るのに対して、こちらはグラフィックを合成する専用チップです。

昔のパソコンではメインのＣＰＵがグラフィックを含めたすべての演算を担当していました。しかし、グラフィックが緻密になってデータが膨大になってくると、肝心の演算速度そのものが低下してしまいます。そこでグラフィックアクセラレータというグラフィックを専門に行う回路を増設して処理を助けるのです。

今回発表されたグラフィック・シンセサイザはこういったパソコン用のアクセラレータの「２桁」上の能力を持っているというから驚きです。これは映画制作などで使用されるグラフィックワークステーションをも上回る能力になります。これって安いものでも400万円、高いものだと1000万円以上するんですよ。『バグズライフ』のようなフルＣＧ映画を制作するのと同様の処理が、次世代ＰＳでは可能なのです。

メディアにはついにＤＶＤが採用されました。ＤＶＤの規格はまだ完全に固まっていないので、どういった方式でくるのかは現時点では不明です。しかし、５ＧＢ(ギガバイト）前後の容量を持つことは確実でしょう。これはＣＤ－ＲＯＭの約７倍の容量になります。

周辺機器を接続するためのポートも、最先端のパソコンと同じ規格のＵＳＢとIEEE1394が装備されます。ＵＳＢポートは通信用のモデムやスキャナ、外部記憶装置といった周辺機器や、ジョイスティック、キーボード等の入力装置が最大64個まで接続できます。

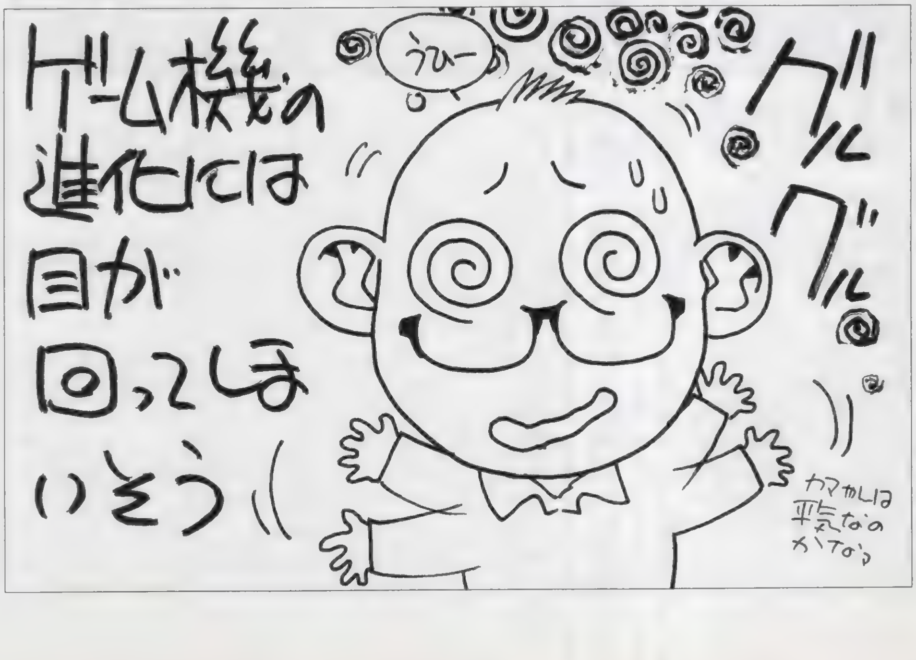
パソコン用のＵＳＢジョイスティックでは、パソコンから反発力がフィードバックされるものが発売されてますので、こういったジョイスティックやハンドルコントローラも発売されるでしょう。

IEEE1394ポートは高速なデータのやりとりが可能なポートで、デジタルビデオの画像データ等がリアルタイムでやりとりできます。マルチメディアによるＶＪ（ビデオジョッキー）画像の制作が可能になるかもしれません。

こういった高性能を次世代ＰＳに投入することによって、SCEIとしては単なるゲーム機としてだけではなく、家庭用マルチメディア端末としての普及を狙っているようです。パソコンが家電品として一般家庭に普及するためには、テレビやラジカセと同等に操作が簡単になることと、価格が低くなることが重要なポイントとなるからです。新聞やテレビでは「ライバルはマイクロソフトとインテルだ！」とあおってる位ですからね。

気になる発売時期ですが、発表では今冬を目指すとありました。でも、「発売は来年の中頃だろう」という見方が多いようです。肝心のＣＰＵの生産が追いつかないのではというハード的な見地からと、これだけの高性能・大容量を使いこなすソフトがそう簡単には開発できないだろうという点からです。価格は赤字覚悟で５万円を切ってくるという予想が多いですね。

■おおげさでなく、これによってゲーム機が本当の意味での次世代を迎えるかもしれません。今から楽しみですね。



イラスト／菅野博士

COLUMINS OF DENGEKI

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう
新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）

まんが／岩瀬さとみ

なんていうかこのスタイルになってから第3回目です。なのでちょっと慣れてきました。が、まだちょっとです。細かく言えばまだまだってことです。春の近い、雨混じりの深夜、貴方と私の時間です。

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と超しつこい宣伝も奴隷101回記念ってことで許してくれる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけです。読んでるだけよりものスゴク楽しいですよ。どきどき。

根性で何とかなるとか思ってるヤツラが大嫌いなんだよな。実際、まあ、そういう精神論じゃドーにもならない状況ってのにならないよーにするのがプロってもんなんだけどさ。電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」。11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。さらにリニューアルで見やすさUP！　写植文字はちょっと小さくなったけど……か。そうだよな。こうやって着実にいい感じで直していくのがいい形だよな……って何？　ふざけるなよ！　明日までに中近東へ小麦を5000トン用意しろだと？　おい！　町田！　とにかく手配しろ！　あ？　なんだと？　根性だ根性！　気力で何とかするんだよ！　でないとどーにもならんだろ！

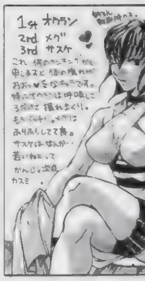
なんていうか……本当の戦いはココから始まるのです。合格した人もしなかった人も、勝負はこれから。激しいバトルを繰り広げるための基礎訓練、開始です。

▶神奈川県　沢井ユリさん：ゲームとしてかなり楽しいです。燃えます。1度は触ってみて下さい。

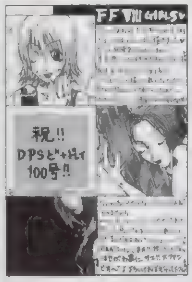
合格した人の方がガンバらないと大変です。ガンバらないと。ある意味、

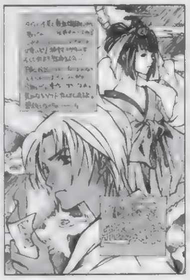
◀大阪府　クラゲ2号さん：さすがに3～4年前のモノは倉庫行きとなっています。

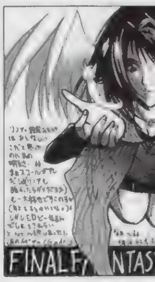
◀北海道　こすずめきのさん：可愛くて強いのは作るの難しいですよね。ドーピング？


◀愛知県　ポリエステルさん：ステキなランキングです。オウランは男らしいっていうか、なんていうか。

▼栃木県　マルガリータさん：仲の良い3姉妹っていうか2姉妹っていうか。

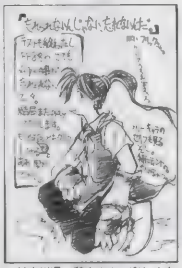

◀茨城県　沙羅双樹さん：大丈夫です、すでに百二回となってしまいました。


◀神奈川県　沢井ユリさん：男らしい展開ですよね。命がけの戦いです。

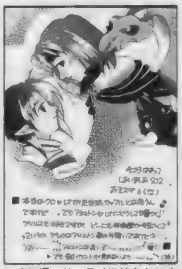


◀千葉県　藤原たすくさん：メチャメチャ典型的なドラマのヒロイン、ってところでしょうか？

▲北海道　ポパイポさん：学生はゲーム代、きついですよね。バイトできれば少し楽ですが。


▲神奈川県　鶏肉さん：楽しめますよね。キャラの秘密とか。全部調べるのは時間かかりますし。

▲秋田県　そうさん：押しちゃまずいでしょう。せっかく……好きなキャラなのに。


▲高知県　サハライワリさん：イベント制覇は大変です。細かい条件もありますから。

▲千葉県　ちったんさん：かなり迷惑ですよね。よく考えると。いつでもカードゲーム。

▲徳島県　浅篠柚椰さん：ソル、強いですよ。このゲームは殺界の相殺ができるようになって初めて、楽しめるようになります(笑)。ということでまだまだ楽しめますよ。

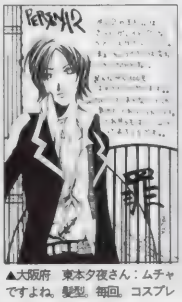
▲宮城県　蘭丸さん：何かと構図的に上になりがちなキスティスさん。やはり先生だから？

▲石川県　更人黙夜さん：罪が割れちゃったんですよね。きっと。みんな趣味イロイロですから。

▲東京都　バー子さん：～のために～をガマンする。これって難しいですよね。

▲長野県　スっちょんさん：ココまできたら、自分を信じるしかないです。どうでした？

▲神奈川県　天城らみあさん：前作プレイすると、なおステキですよ。楽しさ倍増


▲大阪府　東本夕夜さん：ムチャですよね。髪型、毎回。コスプレする人は大変そうです。

「本当の自分って何なんでしょう？　なんか、私は、よく判らないです。そもそも、考えているとついつい眠くなってしまいます。でも『ペルソナ』とかプレイしてると同じ高校生の登場人物がイロイロ考えてるし、マンガとか見習わなきゃな部分多いし、奴隷とか読んでてもスゴイって思うハガキとか多いし……。自分は何してるんだろうって感じです。なんていうか……イライラしてきちゃって大変です。どうしたらいいと思いますか？」千葉県　羅操クリカさん：

みんな悩んでますよ。自分がよく判らなくて。ソレはきっと一生悩み続けるモノなんだと思われます。特に、青春期には大きく悩むモノです。というか、悩まないとダメ。そこで悩んでおかないと……歳を取れば取るほど意固地になって、悩んで出た結果で道を変えることができなくなっちゃいますから。結構、この手の自分がナニを悩んでいるのかがよく判らなくなるっていうハガキは送られてきます。過去のこのコーナーでも何度か答えてますし。つまり……みんな、同じ様なことで悩んでるわけです(笑)。だから大丈夫ってワケじゃないですが、悩むのが普通。と思うと、ちょっと気が楽に……なりません？　悩んで悩んで選んだ結果が、他人に言わせるとベストな選択でなくても、自分で選んだという経験は残ります。経験は積み重なって自信になります。どんなに自分のコトがよく判らなくて悩んでいても、毎日は小さな経験の積み重ねで出来ています。ソレが自信に成るように、選択はよく考えて。後で自分で考えたと言えるくらいに。

「友人のYちゃんはスゴイのです。これはって思った男子には色仕掛け込みで猛アタック。授業中、その子にだけスカートまくって見せたり。こういうのはアリなんでしょうか？」神奈川県　苦労人さん：

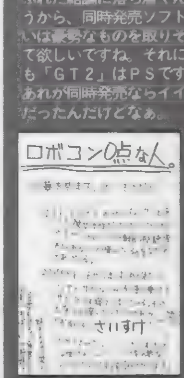
笑。ものスゴイですが、アリでしょう。そのYちゃんはある意味体当たりで突っ走っているわけですから。走りたいから走る。恋愛はソレが基本です。好きだなって思っても普通は突っ走れませんからね。恥ずかしがったり、見栄を張ったりで。なりふり構わず欲しいモノを手に入れる。ソレは確かに、自分では出来ないっていう嫉妬から、嫌われやすいモノです。が、そのリスクを背負っても恋愛に賭けるのはステキだと思われます。友だちいなくても彼氏がいればいいや、ってことなんでしょう。ソレもまた一理ありますし(笑)。まあ、でも、彼女がキライじゃないのならあまりサービスしすぎないように注意してあげるのも大事でしょう。若いウチはブレーキ利きにくいですから(笑)。

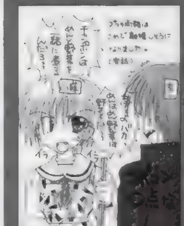
ロボコン0点な人

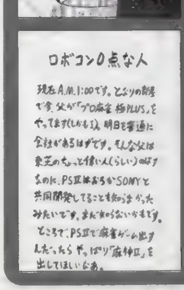
いつもと同じで

うーん、ネタがない。のに、書かないとならない。ああ、どうすれば。　(ほ)

つーワケで前号はどうでもいいことを書いていたけど、世間では次世代PSが発表されてましたね。前号を書いた時点では、私は発表になるってこと全然知りませんでしたよ。だって誰も教えてくれなかったんだもん。ま、知ってたところで、間に合わなかったんですけどね。それはともかく、スペックを見てもサッパリ分からないんですが、なんとなくスゴそうだなということは分かります。スゴいうえに互換性があるなら、これはイイ感じなのではないでしょうか。機械に詳しいなら、いろいろ蘊蓄も書けるんでしょうが、そういった知識はないうえに調べる時間もないってなことでまぁ、早く出て欲しいねくらいしか言えません。あとは値段ですが、ぜひとも3万くらいに抑えて欲しいもんです。まぁ、仕事上いくらになろうとも買わないといかんのですが、いくら性能が良くても、結局は「ゲームはソフト次第じゃぁ」というありふれた結論に落ち着くんだろうから、同時発売ソフトくらいは豪勢なものを取りそろえて欲しいですね。それにしても「GT2」はPSですか。あれが同時発売ならイイ感じだったんだけどなぁ。







ますが、わざわざデマを誌面に載せることもあるまいと思ったから。それに、今ではかなり沈静化してしまいましたからね。ほぼ情報も出そろったし、デマはデマで消えてしまったようですね。『FF8』のときはかなりしつこく残ってたけど、今回は短かったですね。まぁ、PS2の発表とか、いろいろあったからなぁ。それにしても『FF9』に限らず、インターネットの噂話って凄いですね。一部ではインターネットの噂の信頼度は平均2％以下なんて噂もあったけど、その噂そのものをインターネットで見たりと、何やらワケわかんないですね。昔まだインターネットのイの字も知らない頃、想像していたよりもはるかに面白くて、どうにも最近ますます深みにハマっているような…。あんまり下層に降りすぎると、精神的にも金銭的にもヤバくなっていきそうだから多少は自重しなくては。なんていっても無理な話ですね。それは自分が一番よく分かってますよ。ええ。(ほ)

「GT3」が来るよきっと。(魔)

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何か良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。今号からは心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いたり、傷ついてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（奴隷関係ならコーナー混在OK）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみOK。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒は処分されてしまうので、1枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）を書いて下さい。イラストなど、鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。増刊のDの「CDの奴隷」でのみ募集していたCGは本誌でも募集中。必ず、ハガキサイズにプリントアウトして送って下さい。

最近面白いモノ。インターネット。って別にいま始めたワケではないけどね。固定量のプロバイダと契約したので、時間を（あんまり）気にしなくてよくなった。以前はO2でやってたから月の電話代4万なんてことあったから。それはともかくだ。最近面白い掲示板を見つけたんです。実はその掲示板って、古くからあるものだし、かなり有名（すさまじい勢いで書き込みが増えていく）なんですが、私の目から見ると内容がメチャクチャ面白い!! ああ、こんなモノの考え方があったのかぁと、人間の想像力の偉大さを実感。さらにそれと対を成す（敵対する!?）掲示板もあって、あわせて読むとまた面白い。いろいろあるもんだなぁ。ちなみに前回の宿題、「FFⅧ」に関するデマを検証し、それが出回った経緯を調べてみるということでしたが、できませんでした。時間がないのもあり具体的なことは書きません。いろいろ想像して下さい。私が面白がっている理由は、ちょっと他の人と違うということだけ言っておこう。まぁ、ワケの分からない文章はおいといて、

やれよぉ「GUNPEY」楽しいぞ（魔）

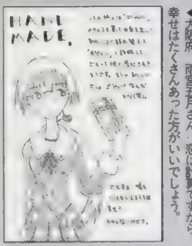
ギャルとゲームとなみだとちくび

50cmスルメへ果敢に挑戦した俺。しかしあまりに味付けが無いため、あえなく玉砕。結局いつものイカゲソへ逆戻りとなったのであった。ご声援ありがとうございました。　（中）

ウェイトダウンを図っている最近、いつしかカロリー計算しながら食っている。御飯1杯180Kcalの〜、野菜炒めで〜とか、なんつーか懐かしの「目方でドン」とか、グルナイの「ゴチバトル」を思い浮べてしまうよーな感じ。まあでも、そんな数字の差し引きってゲーム的で楽しかったりもする。「信長の野望」の金や兵糧を管理するのも、こんな感じだったけなーとか。それはさておき、いろいろ勉強したおかげで、栄養面の知識はわりと覚えてきたかな。いまなら昔投げ出したSSソフト『タクティカルファイター』もなんとかなったりして。父を殺された娘が復讐のために修業する育成SLGなんだけど、その育成の中で食事のメニューを決める要素があって、それがようわからんかったのよ。ま、気が向いたらやってみっか。どうせいまは「スパロボF」やってる弟に占領されてるし。で、結局そのまま忘れ去られてやんないんだろーな(笑)。あ、そういえば関係ないけど、ワンダースワンの「GUNPEY」がイイと(魔)氏に勧められたんですが、ついに「あずきちゃん」のビデオ全巻揃ったと店から連絡があったので、そっちに金が吸い取られる模様。

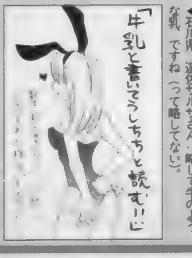
▲兵庫県　SATOMIさん：胸が父に似ても……ですよね。というか、どうしろというのでしょうか？

▲大阪府　クラゲ2号さん：丁寧語バリバリな娘ですね？　……確かにいないような気がします。

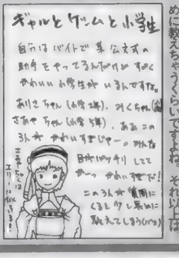


◀大阪府　雨宮五月さん：恋は計算ですから。幸せはたくさんあった方がいいでしょう。

◀茨城県　小見幸子さん：彼氏のためならソレくらいはって人は多いですよね。



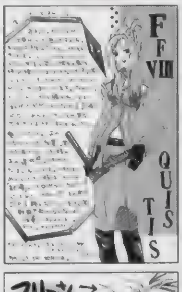
◀石川県　遊佐サルサさん：略して牛のような乳ですね（って略してない）。



◀秋田県　QマンZマンさん：普通の人は長めに教えちゃうくらいですよね。それ以上は……

◀北海道　えーるさん：原作はかなりタンパクなんですけどね。アレンジの仕方だと思うんです。

◀静岡県　スピッツ犬さん：ちょっと戦闘のアクセス遅いみたいです。ちょほ。



◀愛媛県　如月二月さん：細かいですよね。動き、設定大変そうです

◀京都府　十々夜さん：彼女のちょっとオバカさんなところが可愛くて良いですよね

◀千葉県　唐川遊人さん：自分でDNAを調べるのがスゴク大変そうです

◀長野県　御澤あゆさん：そういう妙なコダワリって判ると楽しいですよね。

◀千葉県　コン・チャイ子さん：そうなんですよね。MAPって判ってると速いですよね。進行

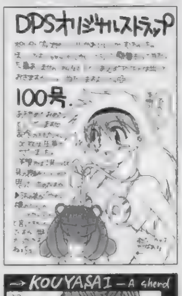
◀青森県　くめた夏緒さん：みんな制服着てますからね。主人公たちは……洗濯大変そうです。

◀岐阜県　ミナギルイジさん：頭巾。というか、マント。お風呂でも一緒。髪の毛が？

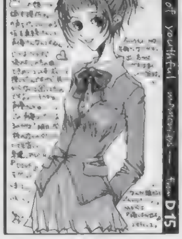
◀北海道　哀原斑さん：文字通りダンスバトルだった前作。今回はさらに熱い戦いが待っている？ハズですよね。服着替えとかあったらよかったのにですよね。

◀東京都　たかおか恩さん：久しぶりといわず、今後は……毎回……ダメですか？

◀群馬県　拝卯月さん：「コレクション」はお買い得ですしね。



◀滋賀県　ごちうりさん：ストラップは個数限定なのでコレで当たらないと……もうないです。

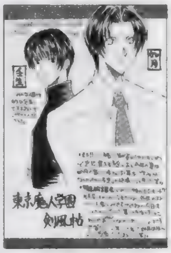


◀埼玉県　ちょこぐまさん：後夜祭、グラフィックとんでもなくキレイです。

▲兵庫県　SATOMIさん：バリバリに難しいんですが、安定して楽しめるようになってきましたよね。3DACT初心者には厳しいですが。酔うし。ムズカシイし。

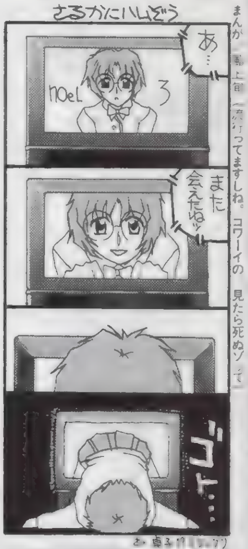
◀北海道　えーるさん：大丈夫です。ガンバっていれば、そのうち、絶対、何とかなりますよ。弱虫でも、泣きながらでも戦わなきゃいけないんですから。

◀山形県　いふじこうさん：記念すべき号までコーナーが継続したのも全てハガキのおかげです。ひいては貴方のおかげなのです。感謝。



▲山形県　きりま水樹さん：キャラで良いと思いますよ。もしもキャラだけならここまで人気も出なかったでしょうし。

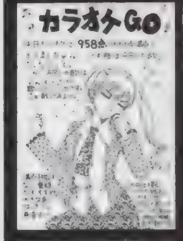
▲愛知県　メタルうさぎさん：まだみたいですよねえ。ドキドキしちゃいます。少しづつ情報は出てきてますが。



まんが　[illegible]上旬[illegible]流行ってますしね。コワーイの　見たら死ぬゾって

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆発。
「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと載せることが判明！
「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。
「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！かもしれなかったり。



◀[illegible]県　あるはりーささん：[illegible]に歌いやすいですし。

◀山口県　いけむしょんさん：妻の職[illegible]しょうもないです。そんなです。

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン&お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！　その他にもテレカや豪華なアイテムがもらえると思われます！　みなさんガンバってみたり、みなかったりすると、楽しかったり楽しくなかったりするかもよ（どっちじゃぁ）！

奴隷のDOREどYO

この前、家の庭でスズメを攻撃する猫ちゃんを見ました。まあ、猫科の動物すべてがそうなのですが、獲物を狙って近づく猫ちゃんの姿は見えない重石を背中にのせて歩いているようで、何ともアホっぽくてよいですな。大好きです。ちなみに最近のPSソフトで大好きなのは「天誅 忍凱旋」。敵キャラの何も考えてないような行動は、上記した猫ちゃんと同じようで好感がもてます。特にお気に入りのキャラは卍散の火を吹くお坊さんたち。一緒に住みたくはないけどね。あと「SILENTHILL」もオススメ。（魔）さんには「あのゲームちょっと…」なんて言っちゃいましたが、スイマセン。実は面白いです。はまってます。もう3回目のエンディングを迎えようとしています。オレって素直に面白いって言えない。新発見!（ハ）

まんが／R・田中まさし（やりそうで怖いっていうか　あ、Rは本人の希望です）・イラスト／NDO

ランキング発表

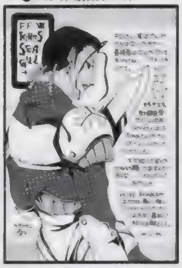
50：東本夕夜
45：小島要
40：小見幸子、布施唯華
35：樹宮匡平、くめた夏緒
：祥人、ちったん
：ねこ香織、はせがわ鼎仁
：MEGA－DOG
：ゆず21号
30：いふじこう、卯月レイヤ
：クラゲ2号、すだこ
：スティーブン、長尾叶矢
：のぶすけ、無為、蘭丸
25：雨宮五月、CUSTOM
：唐川遊人、SATOMI
：昭直利、ちょこぐま
：十々夜、とるとる
：堀川まじめ、水上陽平
：宮崎あさみ、RATA

●20：哀原斑、彩秘キョーコ、岩跡B太、いわきゆーし、えーる、えんぜるぼーい、楓来らみー、亀道楽、菊地弥、吉良、きりま水樹、桐生新、毛、ココバット、彩軌彼方、渋木直美、朱見珠、白犬ぞう、乃亜、パー子、華玲子、ハリガネ、英桃、藤苺らえる、メタルうさぎ、山形紅子、山師、●15：亜葵、明石知子、秋山たつみ、綾千、庵屋、いちがやまみ、ORION、架上零、風天、我楽多、くさのたま、ゲーム一家、ごちうり、サハライワリ、沢井ユリ、さんとこ、週末の怪人、朱理、水鶏、たかのすい、田川誠司、塚のりこ、とりお、鶏肉、日向ラジヲ、藤崎あすか、ポリエステル、真崎桐夜、真宮まゆ、みなみ流水、宮夢るな、むにゃん、望月きりか、矢江サクラ、ゆきこ、●10：アウー、葵龍ひなき、青沢弘影、暁斗也、秋、浅羅柚椰、淡海ひよ、いけむし、一条いつる、いっちー、稲葉那智、井ノ原未緒、宇海遊、卯月涉、王河、大澤紅愛、御澤あゆ、楓月さらら、薫らおカカオマス夫、神楽しずく、如月二月、QマンZマン、霧葉みしでぃあ、草尾あさひ、暮新、K超、K、長瀬、こすずめきの、湖山たみ、佐伯敦、さくら、笹倉たかせ、鯖田ユキ、更科鶴、沙羅双樹、更人黙夜、白河風華、白河勇魚、鈴音りん、スっちょん、瀬田戒里、千柑子、せんづき千春、杣人、相馬ななみ、そたい、太一、たこすりゃん、橘周、橘哲哉、田中将司、月の樞、天城らみあ、トビー01、TOMY、トモ、仲十泉、渚のくろうさぎ、にいさま、ぬらりひょん、ねぎぬた、ののき、花咲いずみ、ばらスィー、春姫、Bワンダ、雛瀬ユキ、彪虎、藤神哉也、保科葵、まじん、摩舞維一、マルガリータ、水月ユーリ、桃部ひろい、柳けふ、ゆうきるり、UTA、ユズユユドウフ、楽柚、ららら、龍百蓮、麗明

●ハガキ大募集中です。

◀愛知県　メタルうさぎさん：ブラウンあたりは人生挫折したプータローでも楽しそうです。

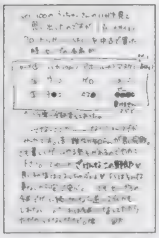
◀茨城県　小見幸子さん：実はあの犬に世界の秘密の30%が詰め込まれているのです。



◀鳥取県　ねこ香織さん：音楽良いし、キャラ的にもOKだし。ラグナ編楽しいですよね。

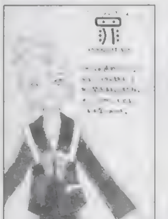
▲神奈川県　MEGA-DOGさん：棒人間は描きますよね。たくさん描いてみたりとかして。

▲東京都　祥人さん：良かったです。そうですよね。揃えないと悲しいですし。

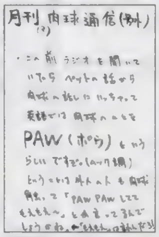


▲北海道　UTAさん：中古はそういうムチャな楽しみ？　もありますよね。

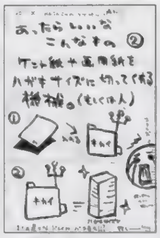
▲英国　吉良さん：いや、刀作るのは大変なのでアレですが、刀は良いです。



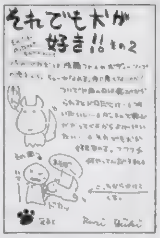
▲大阪府　雨宮五月さん：関係あるんですかねぇ？　知りたいところです。



▲秋田県　QマンZマンさん：萌え萌え～は……。外国の人はちょっと。

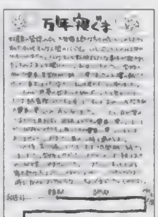


▲愛媛県　如月二月さん：もしくは人っていうのがリアルでいいです。



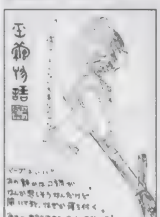
▲山口県　ゆうきるりさん：あそぼー！　は来ますよね。身体から。ガンガン。

▲長崎県　にいさまさん：うるさいですよね。呼び出し。ムシですムシ。



▲埼玉県　ちょこぐまさん：かなりすごい寝っぷりです。身体痛くなりますね。

▲愛知県　ダンパさん：そのツラサは判ります。判りますともぉ～！



▲富山県　毛さん：静かに、健気に耐える姿は守ってあげたくなりますよね。

読者参加 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは3月29日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクことラムダスのパーティは、さらなるレベルアップを求めて新たな旅に出た矢先、謎の襲撃者に襲われてしまう。

ガサガサ

「甘いな。飛び道具で狙われていたら即墓場行きだ」

草陰に黒い影が浮かび上がる。そこに立っていたのは明らかに、さっきボクたちを狙って襲いかかってきた黒鎧の戦士だった。キューやローディンの言ったとおり、確かに女性……だ。黒い鎧に右腕で兜を抱え、左手にリゲルグ（山猪）をぶら下げている。そして腰まで伸びた黒い髪が…キャンプの焚き火に揺れる。

「あなた何？」

ローディンが短剣を構える。

「とりあえず、さっきはすまなかった。突然襲いかかったりして。これから行動を共にする人間の本当の実力を見ておきたかったのだ」

「行動を共にぃ？」

「ギルド議長マーフィア・ブラウガニンガム殿の命により、今日から同行させていただく。我が名はシズハ。刀使いだ」

素直に……信用はしにくかったが、全く殺気が感じられない。コレほどの使い手なら気をごまかすくらいカンタンだろうが…。

「とりあえず、喰わないか？」

ぶら下げているリゲルグは宮廷料理にも使われる、高級な食材だ。鮮やかな桜色の肉が特徴でキチンと調理すれば、口にとろけるような食感が楽しめるという。差し出された食材をキューは無言で受け取った。そして調理に戻ろうとする。

「コレが正式な契約書だ……が、まあ信用できんだろうな」

スッ……

彼女は契約書を丸めて、小さな棒のようなモノをキューに差し出した。

「ラブラカル老がコレをキサマに渡せば全て判ると」

岡山県　くるぶしマリさん：

◀京都府　ゆず21号さん：新キャラ登場しました。このままパーティーIN？

ハードの神様の犬Σ

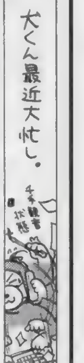
どもども、バナナマスターです。なぜか（？）最近こう呼ばれています。とりあえず、バナナ犬と呼ばれないように注意しないと（笑）。などと書きながら団子を喰っているのは内緒♥ちなみに「だんご3兄弟」には毒されていません。（犬）

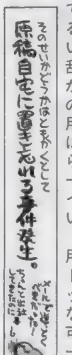
今日に限ってついていない。原稿を家に置き忘れるは、電車内で酒を片手に燻製を噛る臭い親父と1時間一緒だったり、とにかく冴えない日だ。しかも、ヘリと旅客機がうるさくてほとんど寝ていないから、かなりお疲れモード。贅沢は言いません。誰か俺に地対空ミサイルをくれ～～！　うるさいだけならともかく、TVの地上波まで乱すのだから困ったものです。仕方がない、気分転換にルリルリクリーナーを……って、ここは編集部だからないのね（涙）。きっと原稿入りのフロッピーが挿し込まれた我が愛機「矢神」（パソコン）のドライブの中だな。近頃、レンズクリーナーのかけすぎでドライブ自体の寿命が短くなっているような（苦笑）。いや、気にするまい。ドライブを買い換えればいいんだから（……って、それは違うぞ）。さて、どうでもイイことですが、（魔）さんってば「センチ～」の晶にお下劣な言葉を吐くので困っています。疲れてるからねぇ。ちなみに、LDボックスに入っているCDは聴いていません。だって……く、クソ～（謎）！

★さぁ、次世代PSネタ解禁だぁ～！★

前号の（犬）を読んで、違和感を感じた人も多いでしょう。それもそのはず、発表会の前日に書いた原稿なので「予想」になっちゃんったんですねぇ。でも、ひとつだけビンゴしていたので「オレの勘も満更じゃないな」なんて喜んでしまった（笑）。案の定、エモーション・エンジンは300MHz動作に引き上げられましたね。これは、東芝がかなり本気で拵えている証拠でもあり、東芝いわく「発表寸前まで300MHz動作させるための改良をしていました」と、涙ぐましいコメントがオレの目に止まった。何かとSCEIが表舞台で目立っているけど、PS2の主要チップを製造するのは、紛れもなく東芝の半導体技術です。さらに、現PSと互換をとるために再設計されたI/Oプロセッサは、LSIロジック社（現PSのCPUを設計した会社）が18カ月前から制作を開始し、数ヶ月前に試作チップが完成したそうだ。中身は、PSと同等のCPUコア〝R3000A〟とGTE（ポリゴンの演算器）、MDEC（ムービーのデコードエンジン）をそのまま詰め込み、キャッシュの増量やシリアルポートの速度向上（約20倍、これでメモリカードへの読み書きが速くなる可能性もある）で、完全なコンパチビリティを実現している。いや～、PSの頭脳をそのまま入れちゃうなんて、乱暴だけど確実な手段ですね。万が一互換性に問題が出てくるとしたら、レンダラー（グラフィックスの処理、表示をする部分）がPS2のロジックを利用するらしいので、ここでヤバイことになる可能性は捨てきれない。まぁ、SCEIさんのことですから、抜かりはないと思いますが。そして、（犬）のハートを貫いてくれたのがグラフィックス・シンセサイザー（以下GS）ですな。これはハッキリいって驚いた……というか呆れた（笑）！　すごすぎです！

チップ内に集積されたDRAM（グラフィックス用のメモリ）とはリード専用バス1024ビット、ライト専用バス1024ビット、テクスチャ専用バス512ビットという桁外れに広いバスと分担化された理想的なバス構成。いや、恐れ入りました！　このGSが可能とした特殊な処理のなかでも、モーションブラーは見た目にハデで素人ウケしそうな解りやすい機能ですね（136ページ参照）。これは、このバス幅がないとできない処理の代表格でしょうね。（つづく）





●今はこれだと思うのです●

ゴホッゴホッ……うぅ～風邪をひいてしまい喉と鼻水で完全にグロッキー状態の（さ）です。久々の風邪なので、非常にしんどいです。ここんとこ気温の変化が激しかったんで、油断してたら案の定です。バスローブ買って、喜んで風呂上がりにそのまんまの姿で寝たのがやばかったんですかね。みなさんも季節の変わり目なので、風邪などをひかないように健康には気を付けましょ。体が辛いと、ゲームが楽しくないですからね。

さて、最近プライベートな時間が持てるようになったので、カウチ族（死語です）DVD観賞やゲームをしています。DVDは、去年から買いだめていたのを少しずつ観てます。楽しかったのは、洋画「リーサルウエポン4」。仕事が忙しくて劇場で観られなかったのが、今になってとても悔やんでいます。ゲームでは、DCの「セガラリー2」とPSの「サイレントヒル」が楽しいです。今気になっているのは、「サガFⅡ」ですかね。それと最近RPGはあまりやらない（さ）ですが、今回の「サガ2」には惹かれています。グラフィックの雰囲気と言い、システム的にも気になります。早く4月1日にならないかな～。そうそう、TGSでは話題作がたくさん発表されるみたいなので、そちらも楽しみです。

個が限界だし（「ポケムー」はPS上で遊ぶのが正しいという噂もあるが）。通常のセーブデータとは別に、30ブロック分くらいのプログラム専用領域があっても良かったのではないでしょうか。それだと高くなるし、今更どうしようもないですけどね。それからいつになったら量産されるのでしょう。少ない少ないと言われながらも、「FFⅧ」までにあればいいかぁ。なんて思ってたらとんでもなかったですね。ポケステに普通のセーブデータしか入ってないという無駄な使い方をしたかったのに。千円しか違わないなら、今後のデータセーブは全部ポケステじゃぁ!!　と思ってたのは夢のまた夢……。いやはや。この号が出る頃にはお店に並んでいるといいのですが、難しいですかね。ところでポケステって次世代PSでも使えるんでしょうか？　メモカが使えるなら大丈夫でしょうが。使えなければ、今後バリバリ買いやすくなるかも……。と、思ったがでもやっぱ次世代PSでも使えるといいなぁ。今の50枚に及ぶメモカも無駄になるし。（ほ）

スゴイよね。次世代。ワクワクするなぁ。（魔）

なんかムカック。かなり。ムカッ！（魔）

奴隷のDOREどYO

確定申告の季節です（この号が出る頃にはとっくに終わってるけど）。今年初めて申告しました（笑）。初めてでワケ分からず、何も領収書もなく（そんなもん持ってねぇ！！）いったら、5秒で終了した。領収書見せろとも言われなかったなぁ。所詮年収○○○万クラスの人間に対しては、この程度の扱いなのか。まぁ、ラクで良かったです。長いことやってなかったから、肩の荷が下りた感じ？　今年は真面目に領収書をもらって、来年はキチッとやりたいと思います。なんて言っても、どうせ1週間くらいしか保たないんだろうなぁ。お金に関わることだから、ちゃんとやんなきゃならないのに。うーん、頑張れ、オレ。（ほ）

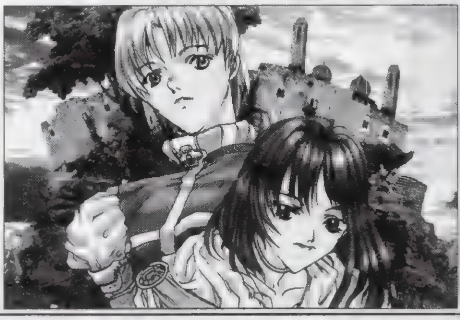
「いえ、なんてことないことなんですが……1月某日、大好きだった父方のお婆ちゃんが亡くなってしまいました。なんていうか肉親の死に立ち会うのは初めてだったため、涙も出ず、感傷もなく……いたって普通に生活してました。そんなある日、学校の帰り道、商店街を歩いていると、何年か前に流行った曲が流れてきました。別にその曲に思い出があったわけではなくて、ソレなりに好きだったただけなんですが……祖母と歩いたこの道のこととか、祖母が着ていた和服の柄とか、芳香剤の匂いとか……祖母との思い出が次々と溢れてきて止まらなくなって涙も止まらなくなって、立ち尽くしてしまって。顔グシャグシャになって。もういないってコトがコレほどだとは思いませんでした」大分県　フリギガリさん：

前号に引き続き、この原稿は会社でマジヤバイ状況で書いてます。コレ、前号の前振りと同じです。ですが、ヤバイ感は前とは比べモノにならないです。いいのか？　こんなことで。私がこの文章を書いているのは、あなたがこの文章を読んでいる1日前です。なのに書かないとならない原稿が山ほど残ってるんです。これは異常事態かもしれません。つーか過去最高。最近過去最高が多すぎます。次の号が出るたびに更新されているような。しかし悲観している場合ではありません。ちゃっちゃと済ませなければ。てなところで、今回はポケステの話。実は個人的なポケステはまだ買えてないのです。会社から借りたものが1つあるんですが、チョコボ」と「サガFII」で一杯です。しかもコレは消せないので、「モンスターファーム2」のデータが入りません。いや、「モンスター～」は個人的に遊んでいるだけなんですけどね。やっぱりポケステの容量は少ないと思う。「ポケムー」だってあれだけのミニゲームが入っているといって、一度にダウンロードできるのは3～4

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、MVP狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）



手軽に参加したい人は

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、または A～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト74はコウライ・アナガン探索隊救出です。遥かなるコウライと呼ばれ、その所在すら明らかにされていなかった超古代文明後期コウライ帝国の遺産。そしてそれを受け継いだアナガン族。古代学界最大と言われてきたその謎に終止符を打つべく、霧深き困惑の谷サウステジヤンへ探索隊が出発してから既に1カ月が経過しました。ギルドは今回の探索が失敗に終わったと断定、探索隊救出のためのクエストを設定しました。探索隊には古代学の権威にして、ギルド顧問のフリアス博士を初め、様々な重要人物が含まれています。こういった結果に陥らないために、多数の護衛、潤滑な補給線など、最大規模の安全確保が施されていたにも関わらず、消息不明になってしまった探索隊。難易度は高いかもしれません。選択は次の3つ。①谷に降り、直接捜索。②探索術を駆使③谷の仕組みから解明。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

しめ切りは、次号本誌（104号）発売日の4月9日（消印有効）。あて先は「DPSど74」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の109号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第104号　4月9日発売号：第100号発表
第106号　4月23日発売号：第101号発表
第109号　5月21日発売号：第103号発表

今回のあて先は「DPSど74」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A：ソード使い：RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。B：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F：火の操術士　G：水の操術士　H：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I：火の符術士　J：水の符術士　K：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

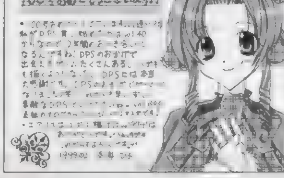
Q：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

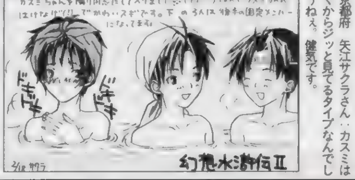
S：重力使い：ESP使い。HP、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは98号募集分の発表

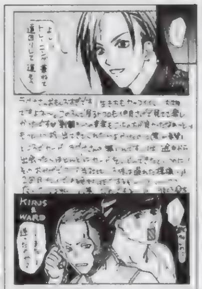


◀福島県　淡海ひよさん：ありがとうございます。このまま2百号と言わず、1万号、百万号と……。

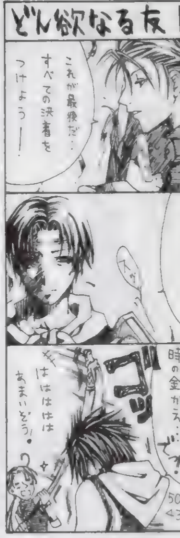


◀京都府　矢江サクラさん：カスミは遠くからジッと見てるタイプなんでしょうねぇ。健気です。

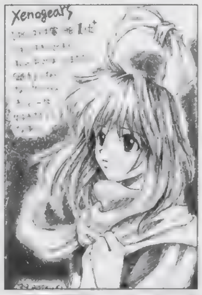
▲千葉県　ちったんさん：味のある脇役は欲しいですよね。山本さん、元凄腕ですから。



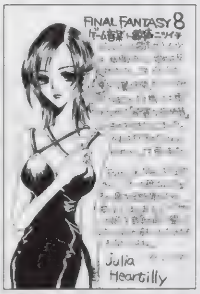
▲北海道　UTAさん：カードやってるとゲーム進みませんよね。楽しいんだけど先も見たいし……。



まんが　大阪府　[illegible]（そんな昔のことは……覚えてないでしょう。みんな）・イラスト　C次郎



▲山形県　碧月佑さん：キャラや物語の良いゲームは残りますよね。なかなか消えてくれません。



▲宮城県　蘭丸さん：音楽がその時の状況にあっていれば歌モノでも、曲のみでも別に大丈夫だと思うのです。

◀神奈川県　佐伯マサメさん：ブラシでも飛びますから。それにしてもなぜ、掃除道具なんでしょ？

▲北海道　TOMYさん：「サガF2」、お話は……それほど濃くないです。全く違うゲームです。

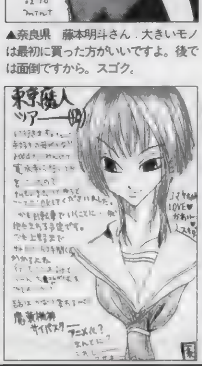
▲青森県　くめた夏緒さん：東京だと結構、売ってますが……無いところは無くなっちゃうんですよね。

◀茨城県　小見幸子さん：そういう地味な展開が貴方を助けてるのならステキです。

▲奈良県　藤本明斗さん：大きいモノは最初に買った方がいいですよ。後では面倒ですから。スゴク。

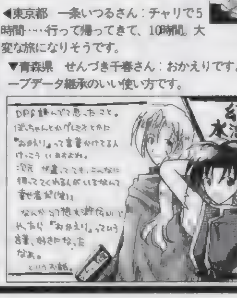
▲宮城県　蘭丸さん：なんていう、ハイセンスです。みんな。女の子はまだまだ普通ですが。

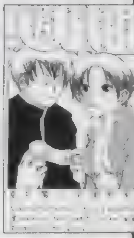
◀東京都　スティーブンさん：そうですね。1クリアしてからやりたくなりますよね。



◀東京都　一条いつるさん：チャリで5時間……行って帰ってきて、10時間。大変な旅になりそうです。

▼青森県　せんづき千春さん：おかえりですよね。セーブデータ継承のいい使い方です。





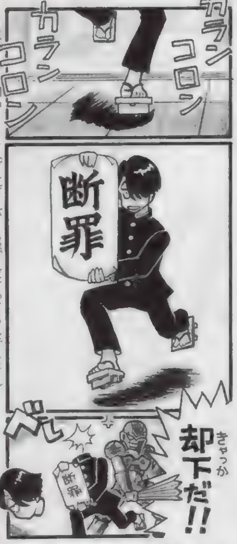
▶山口県　なっちんさん：胸出しっぱなしは危険なので要注意です。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字数は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。大切な人の死。その人が大切であればあるほど、最初は飲み込めないんですよ。現実を。しばらくして突然やってきたら……泣きましょう。その場はもう、なりふりかまわず、泣いてしまいましょう。だってソレくらいしかできないですから。死＝いない、っていう現実はもう変わらないわけですし。気が済むまで。

奴隷のDORE どれ

（ほ）も書いてましたが、この3月の忙しさは尋常じゃありません。はて、なんでだろう？　『ＦＦⅧ』と次世代ＰＳのせいかなぁ？　と思ってもみましたが、そうでもないよなぁ……いろんな意味で疲れがたまってて仕事を進めるテンポが遅くなってるのかなぁ。すなわちソレ、「老い」なり。って感じ？　ちょほほ。まあしょうがないけどね。そんなワケでボロボロです。温泉の夢とか見ます。更に言うと、そういう忙しいときに限ってプリントアウトされた原稿を取る際に重ねてあったＣＤを崩しちゃって泣きたくなったりするモノ。はぁ。さらに悲しいことにその周りに積んであった本までズルズルと崩れてきてます。今。現在。やめて〜って言ってみても声は届かず。ぐすん。ちょっとダウン。てな感じ（笑）。（魔）

うえに発売はまだ先の『どこでもいっしょ』は15ブロック使用らしいなぁ。『どこでもいっしょ』は人工無能プログラム。〜は〜なんだよって教えてあげると、ポケステの中のオバかな猫（犬とか、ロボットとかもいる）が、その言葉を覚えていくっていう単純な内容なんだけど…おもしろい。『ぼのぐらし』でぼのぼのに言葉を覚えさせるソフトがあったんで知ってる人も多いと思う。例えば、「秋葉原ってスゴクおいしい」って教えちゃうと、「ねぇねぇ秋葉原ってね、スゴクおいしいんだって。今度食べたいなぁ」と言ってきたりする。つまり、間違った知識を教えちゃうととんでもなくおバカさんに仕上がっていくのだ（ちなみにSCEIの人に以前見せてもらった猫はいやらしい単語ばかり連発していた）。楽しいので期待するのだ。あ、ソレと、街でバカ売れ中のワンダースワン、『GUNPEY』はもうやったかな？　楽しいよね。スゲー。点数をコツコツ稼いでいくのがかなり熱い。まあ、『GUNPEY』以外はイマイチなので本当はまだ待ちなのかもしれないけど。（冥）



まんが・田中まさし（ダンザイバーも怒りだすってもんでしょう）

Nights of Knights

クエストナンバー71発表：98号募集分

今回募集のクエスト71はゲルトアスランの丘の奪取でした。約２カ月ほど前、ホーランス派を名乗る一団に占拠されたクスコマグダの洗礼地、ファルカの栗石を中心とした作戦はハリス教団聖騎士軍とギルド部隊入り乱れての大混戦。元々、このゲストアスランの丘からは神の遺産と呼ばれる様々な超物質が多く発見され、戦場とするには少々危険な場所だったのですが……地形効果に爆発が加わったため、様々なダメージがランダムで発生し、運の要素の強い戦いとなってしまいました。

MVP

▶大分県　白犬さん：自分のセーターがどんどん小さくなっていくワケですね？　それはドキドキです。そのうち服がなくなっちゃうです。ま、ミニTから下乳へ・・・僕も気が気じゃないですね。選択が③の情報収集だったのも幸運になった。装備を手に回らなくてよかったタケ、有利だったかもしれません。

◀千葉県　明石知子さん：本当に信じられるのは自分だけだと思うのです。

◀埼玉県　我楽多さん：かなり、ムリのある参考資料です。仕事人……。

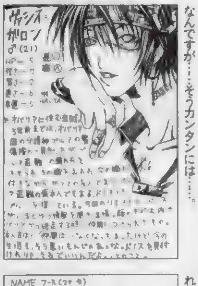
◀新潟県　藤苺らえるさん：アヒル２号はまるでオマルの様な気が……。

◀東京都　塚のりこさん：裏山から戦場へ。かなりアッという間です。命がけ。

◀大分県　英桃さん：夜這いをかけられるってスゴイですよね。あなどりがたし。

◀福井県　はせがわ康仁さん：男でもあるでしょう。常套手段として。

◀三重県　朱見珠さん：鳥彎。なんとなく可愛い感じがします。

◀三重県　東本夕夜さん：慣れてしまえば大丈夫なんですが……そうカンタンには……。


◀和歌山県　太一さん：見せ物小屋に売りとばされちゃうのは宿命なんでしょうか？

◀茨城県　小見幸子さん：言葉は必要じゃないのかもしれません。

◀富山県　火村博樹さん：プライベートまでデータにするのは大変ですからねぇ

◀埼玉県　小島葵さん：見てみるくらいはいいですよね。やっぱり

◀大阪府　雨宮五月さん：王子様は大人しくしてるわけですね。ちょこんと。

◀北海道　ころーにゃさん：いい友人なのでしょう。夢を信頼できるからこそです。

◀神奈川県　亜薬さん：居場所を求めますよね。やっぱり。ココにいていい場所を。

◀京都府　保科葵さん：なんていうか……馬の人がステキです。戦闘用？

◀宮城県　楓来らみーさん：自分で押して、眠りにつくんでしょうか？

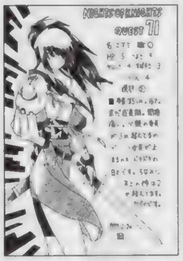
◀北海道　哀原斑さん：まあ、ワガママばかりで戦争してばかりですからねぇ。

◀鳥取県　ねこ香織さん：優柔不断……ってワケではないけど、流されやすいのですね。

◀宮城県　蘭丸さん：人間エキス入り……紅茶は。ちょっと厳しいです。

◀愛知県　星野涼さん：全国温泉巡りと一緒に聖地巡りもしちゃえばよかったような……。

◀東京都　殴動無礼さん：応援するでしょう。それは。厳しい戦いです。

◀宮崎県　秋山たつみさん：２m超える美女。しかも戦士。大迫力です。


◀北海道　哲PAYさん：脳にイロイロ接続しちゃうのは壊れそうで怖いかもデス。

◀北海道　TOMYさん：筋肉組織自体が通常の人間とは違うんでしょうか？

◀高知県　サハライワリさん：求めるモノは何なんでしょう？　プライド？

◀埼玉県　宮崎あさみさん：生きていることに意志は……どうなんでしょうか？

◀栃木県　めもるんさん：100号２冊！　ありがとうございます。もう、感謝の気持ちでいっぱいなのです

◀大阪府　桃部ひろいさん：ステキな夢です。女の子じゃないと子供は産めませんし。

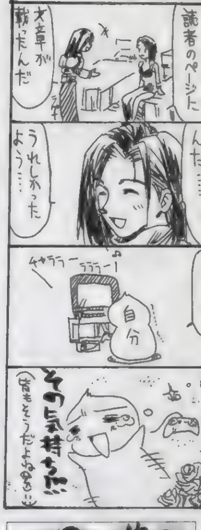
◀新潟県　藤苺らえるさん：楽しいですよね。ストーリーの展開も王道ですし。

▲福島県　ユズコさん：フロムソフトウェアですから。楽しくしてくれますよ。絶対　期待して待ちましょう。

奴隷のDORE どれ

最近買ったＯＶＡの中でも、「思春期美少女合体ロボ・ジーマイン」はかなりへっぽこのデキでした。タイトルと予告編で気付くべきだったよなぁと嘆きつつ、無駄になったお金の重みにしんみりする昨今です。同日に購入した「青の６号」の半分にも満たない作画のクオリティ。決して「青６」が面白い訳ではないのだけれど、比べてみてもはるかにトホホな演出＆脚本。まぁ買わなければ見られないアニメはともかく、地上波＆衛星でのアニメは今年の春は新番組が多そうですね。調子の悪いデッキの整備を３月中に終わらせないと、大変な目にあってしまうかも。泣く泣くもう１台なんて可能性も……。でも、ハード好きとしては、新しいモノを１台ってのは結構ときめくものなんですヨ。（ち）

ケーブルテレビのパークシティを脱退し、早速WOWOWに加入しました。電話1本で、あっという間に手続き終了(正確には、あとで送られてくる書類を返送しなければならない)。携帯電話しか持ってない私でも入れるみたいです。あとは、「銀英伝」をエアチェックするだけという状態まできましたが、これで映画をエアチェックし始めると、またぞろデッキの数が足らなくなりそうな予感。これぱっかりは様子を見つつ慎重に決断です。といいながら無駄遣いレベルを上げるために、買ってしまうかも。(魔) がバイオなら、(ち) はビデオだテレビだヤンマーだ!! いぇ、ビクターのHR－W5が欲しいのココロ。長時間録画用マスターとしても最適。規格の将来は絶望的ですが、その画質は大きいのかも知れません。 (ち)



まんが：山形県 日野晴ソ（そうですよね。さしてスフスフーと抵抗の道へ）

◀愛媛県 むにゃんさん：いるでしょう。かなり。ライバルは多いですよ

◀愛知県 浅瀬悠さん：これまたありがとうございます。もう…感謝感激なのです。編集部一同。

◀東京都 瀬能さん：チェックしてるんでしょう。仲間のこととか聞くと教えてくれたら?…っていません(江)。

▲山口県 霧葉みしてぃあさん．みんな自分のことしか考えてませんから。でも……それはしょうがないことで……。

◀山形県 島彦さん：制服が着たいからその門を叩くってのはありますよね。高校とか。

◀大阪府 クラゲ2号さん：肩凝るでしょうねぇ。支えるのが大変そうです。

▲岩手県 運瑛さん：好物はシメサバですから。

▲大阪府 平井孝臣さん：侍になってからですよね。

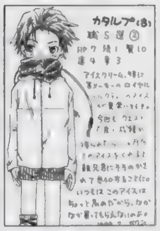
▲愛知県 さくらさん：屈折してるわけですね。

▲東京都 祥人さん：式ってやつですね。ピンピン。

◀神奈川県 池波留吉さん：大変でしょう。パワフルなのですね。

◀静岡県 えんぜるぽーいさん：だましてしまえば仕事もカンタンなんですけどね。

▲北海道 クスノキアユムさん：男道ですからねえ。

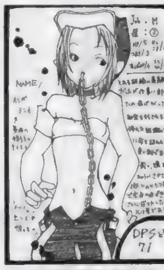


▲京都府 矢江サクラさん：アイスティーですか。

▲大阪府 昭直利さん：首シメでしょうか？

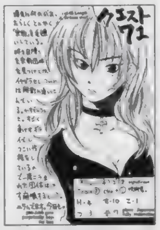
▲山形県 みるく1号さん：セーラー服ですから。

◀愛知県 水鶏さん：初仕事から、丘を盗むのは大変だと思われます。



◀徳島県 長尾叶矢さん：口から鎖は……なんかイガイガしてしまいそうです。

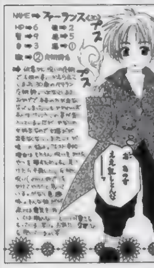
▲長崎県 GONさん：あんもち。おいしそうです。



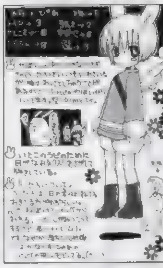
▲岡山県 のぶすけさん：イロイロあったんでしょう。

▲大阪府 真宮まゆさん：身体に張り付く服はHです。

▲静岡県 彪虎さん：マジメだけど、ヘソだしデス。

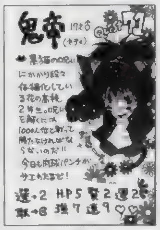


◀大阪府 ゲーム一家さん：チチのかわりにクマ。かなりいい感じです。



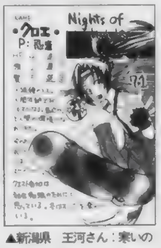
◀福岡県 とりおさん：空10cm飛びはカワイイですねぇ。うーたろもOKです。

▲静岡県 央さん：スケボーで旅。大変です。



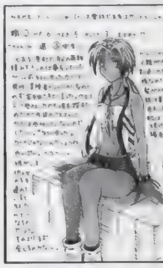
▲埼玉県 堀川まじめさん：肉球パンチはグー！

▲大阪府 水上陽平さん：夫と子供がステキな家庭。



▲新潟県 王河さん：寒いのは得意そうですもんね。

◀東京都 山師さん：お酒の飲み過ぎは指先にきますからねぇ。プルプル。



◀神奈川県 ユドウフさん：知り合っただけでなくイロイロあった、なんでしょうねぇ。

▲神奈川県 鶏肉さん：ずる賢い方がいい感じです。

▲神奈川県 MEGA-DOGさん：鳥族なのです。夜は苦手？

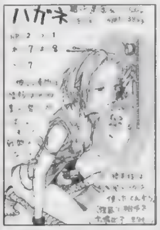
▲東京都 アウーさん：綺麗な服に憧れる人多いです。

▲茨城県 CUSTOMさん：自分を捜したくなりますよね。

◀神奈川県 いっちーさん：オトモダチがかなり怪しすぎデス。

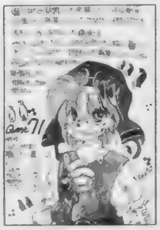
◀埼玉県 夏目功兵さん：毎晩の夜這いから逃れるのは大変です。眠れません。

▲千葉県 たかのすいさん：姉はもっと怖い？



▲三重県 ハリガネさん：布少ないです。かなり。

▲東京都 藤神哉也さん：アンテナなんでしょうか？



▲高知県 すがみせんたさん：爆発しちゃうと……。

期待していた「ソウルハッカーズ」ですが、プレイしているのを後ろで見ていると戦闘時のアクセスが……まあ、マスターとはいえサンプルなので製品版ではもう少し速くなるんだろうけど……SS版に加わっている様々な要素のために買ってしまうのだろうなぁ。あ、それにしても、ポケステ。これまた（ほ）も書いてたけど全然売ってないねぇ。発売から2カ月経とうというのに……。「ソウルハッカーズ」のポケステ用ゲームの「メッチー育成」は10ブロック必要だし、専用のマシンが欲しいよなぁ。「FFⅧ」の「おでかけチョコボRPG」と「サガFⅡ」の「ゴーゴーディガー」……入れておきたい、起動させておきたいゲームは山ほどあるっス。その辺はみんなも一緒だろうけど。あ、でも…よく考えてみると、起動させておきたいゲームが複数ある場合、ポケステも複数持ち歩かないといけないのか。テョホホ。そりゃ、ある意味格好悪い。首から下げるのは1つだよなぁ。やっぱり。むう。なんとなくアレだなぁ。ちと地味な

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！ ：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！ 数字は5723でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚づつ、住所と共に書いてください。

カプコンの「パワーストーン」で、ちょっと欲しいゲージの上がったDC。でも、絶対すぐ飽きる……ガマンガマン、と思っているのですが「サイキックフォース」の店頭デモを見るたびに、また、欲しいゲージがすくすく伸びていきます（笑）。とりあえずは、自宅にパソコンが欲しいのでまずそれから……とも思うのですが「DCでもインターネットはできるか」と悪魔のささやきが（涙）。今は、「いや、どうせならHゲームのできるパソコンの方がお得だ！」といい聞かせてます。あと、DVDプレイヤーも欲しいなぁ……一番いいのは次世代PSで、DVDソフトが見られたらいいんですけどね。でも（犬）くんは「難しいんじゃないかな？」とか言ってます。うー（犬）くん、早くDCに飽きてくれ～（しつこい）。　（う）

まんが／大阪府　クラゲ2号（泡踊りではなく、泡踊らされ）

ゲームソフト激論座談会

「ゲームってナニが楽しいんだと思います？　なんか、プレイしてる楽しみも当然あるんですが、友だちと話しているときもスゴク楽しいような気がして。DPS読んでるのも楽しいです。私、格闘技が好きで自分でもやるんですが、格闘技の専門誌を読んでいてもDPSほど楽しくなりません。この差って何なんでしょう？」鹿児島県　小路１Nさん：

魔：うーす。今回はゲームの楽しさからですな。
ち：まあ、人によっても違うんですが、ゲームにはコレまでのメディアとは違った楽しさがあるのは確かですな。
う：どんな？
魔：まずね、人に教える楽しさ、かな。ゲーム以外で人にモノを教えるのってスゴク大変なんだよね。勉強したり運動したり。自分の経験値をものすごく高めないといけない。先生なワケだから。でもものスゴク深いコトを教えるのでなければ、ゲームは先にプレイしてればイロイロと教えることができる。教えないまでも情報交換ができる。みんなであーだこーだと話をするのって楽しいじゃない？
ち：普通の議論っていうか討論会、ディベートだと、自分の意見が正しいっていうことを相手に認めさせないといけないわけで、なんかギスギスして楽しいだけじゃなくなっちゃう。その辺大きく違いますな。
う：確かに、ゲームのことだと自然にいつの間にかそういう感じで話をしてるかも。
魔：それはDPSの情報や奴隷のハガキを読むのも同じコトで、誰かの発信した情報を受け止める、探す、見つけるのが楽しいメディアなんだよね。ゲームって。
ち：プレイすることで自分が登場人物として物語に参加できるってだけで楽しいのに、ソレだけじゃない。その辺が楽しさの秘密。

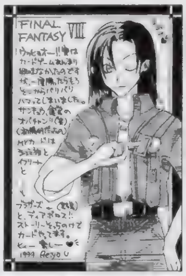
◀岡山県　綾千さん：ゼノギアス1位には喜びの声がたくさん寄せられてます。良いですよね。やっぱり。欠点も多いんですけどね。

「最近のゲームって面白くない気がするんですけど……なんか前の方がよかったなって。そんなことないですか？　どうです？」岐阜県　雲の巣さん：

う：面白いよね？
ち：そうすな。リリース数は増えてるし、その分面白いゲームがたくさん発売されるようになってる気がするけど。
魔：きっとね、昔はまったゲームがあったんじゃないかなぁ？　昔が良かったってのは今、ちょっと忙しくて自分にあったゲームが見つからなくて、だから昔が良かった、になってる気もするなぁ。だって、探せば、昔よりも面白いゲームたくさんあるし。
う：ちゅーか、沢山でプレイしきれない。
ち：いや、もしかしたら、昔あったような半分クソゲーのようなドキドキするゲームがやりたいのかも。最近まとまってるから。
魔：オレもそれは好き。まあ、今のPSでも結構あるけどな。そんな感じのソフト（笑）。

「ひと昔前は電車の中でマンガを読むのもアレでしたけど、最近はバッチリ。さらに携帯ゲームしてる人多いですよね。でも……見にくくありません？　外で携帯ゲームやるの。オレだけ？」長野県　高野山本庄さん：

魔：見にくいです。だから、オレはGBはSFCでやるし、ワンダースワンも基本的に家の中でプレイ。コントローラから常時指が離せないタイプのゲームはあんまりやらないなぁ外じゃ（笑）。本末転倒だけど。
ち：厳しいっスからな。動いてる場所でゲームは。
う：私はRPGとかの戦闘の読み込み中とか、「スーロボ」の敵のターンとかにプレイしてます。
魔：でもね、みんなが欲しいけどまだ買えてない（笑）ポケステはいいのよ。小さいから。片手で操作できるし。ボタン小さくて操作性悪いから、リアルタイムで動かすACTとか少ないだろうし。
う：外に持ち出してちょっとした間にレベルUP。文字通りそれができますからな。
ち：今後もポケステ対応ゲームは増えるでしょうからな。



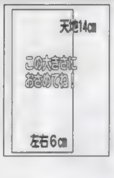
◀埼玉県　卯月レイヤさん：強いカード手に入るとムチャクチャうれしいんですよね。特に序盤で持ってると無敵なカードって多いですし。

う：実際よくできてるポケステ用ゲームは楽しいしね。「FFVIII」の「おでかけチョコボRPG」とか。本編に反映されるのはステキ。
魔：まあ、逆に、ポケステだけで完結するゲームってのは厳しいだろうけどね。「ポケットダンジョン」がどれくらい面白いか期待。

「次世代PSが出たらDPSも変わっちゃうんでしょうか？　奴隷は終わらないで欲しいんですけど」愛知県　メイリンさん：

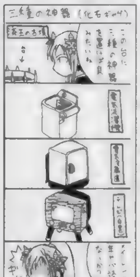
魔：コレはまだ判らないねぇ。
ち：雑誌のタイトルは変わるでしょうが……中身はわからんすな。
う：先のことが見えなすぎ（笑）。
魔：まあ、今後もコレまでと変わらないくらいハガキが送られてきて、読者様に愛されてればコーナーがなくなることはないと思うんだけど……ねぇ。
う：ってなんでオレに振るのよ。
ち：それにしても次世代PS、スペック、スゴスギだね。
魔：なんか、やられまくっちゃったって感じでしょう。他のゲーム機は眼中にないって感じのSCEIの発表だったし。
ち：現PSとの互換もついてるしね。これは本当にエライ。
う：いくら？
魔：きっと最初は4～5万くらいじゃないかなぁ？
ち：で、1年後3万？
う：即買っちゃうんだろうなぁ。
魔：買うね。買う買う。

お笑い4コマ道場

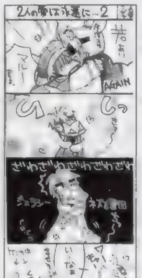


DPSどはゲーム専門誌最強の4コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！　（魔）

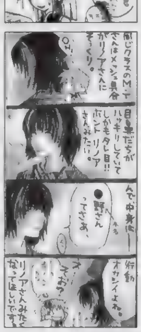
4コママンガ（いや、3コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（1枚1作品）に天地14cm、左右6cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の5ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか得！　っていったい何？

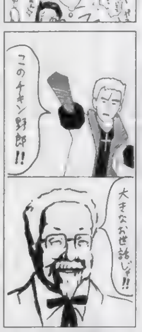


◀熊本県　くさのたまさん：思いっきり。というか、かなり歳でしょう。推定……40歳（笑）。

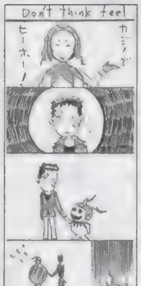


◀北海道　えーるさん：ネズミが顔とかを走り回るのはかなり痛いような。噛まれると血が出ますし。

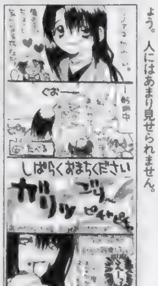

◀新潟県　RATAさん：明るく。でも、その人がリノアさんな性格なら、モテモテでどうしょーもないでしょうねえ。



◀埼玉県　ねぎぬたさん：大きなお世話でしょう。作り続けているワケですから。自信を持って。

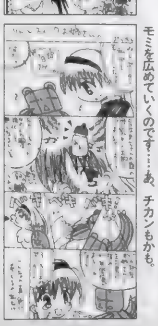


◀富山県　いわきゆーしさん：どっちといえばこっちですよね。どうしたって、男として……。



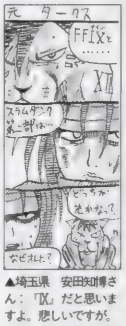
◀愛知県　桐崎れーこさん：食べてみるのがいい感じでしょう。人にはあまり見せられません。

◀青森県　くめた夏緒さん：なんとなくステキな間です。です。です。でーす。

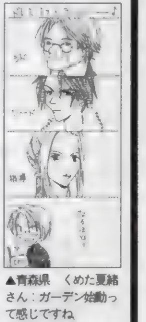

◀宮城県　白河風華さん：大丈夫そういう真剣な考えが乳モミを広めていくのです……あ、チカンもかも。

▲北海道　暮新さん：いたでしょう。きっと。痛い目みた人。

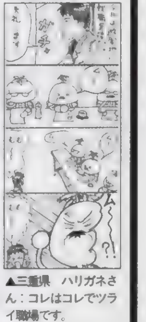
▲愛知県　ゆーこばさん：というか、主人公バカすぎです。

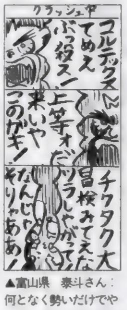


▲埼玉県　安田知博さん：「IX」だと思いますよ。悲しいですが。


▲青森県　くめた夏緒さん：ガーデン始動って感じですね。

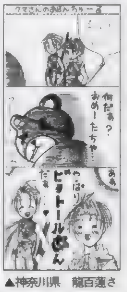
▲愛媛県　むにゃんさん：装備ですよばりばり！　ビキニ。


▲三重県　ハリガネさん：コレはコレでツライ職場です。

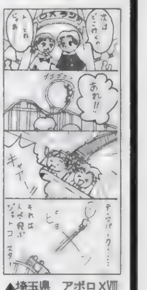


▲富山県　泰斗さん：何となく勢いだけでやっていけそうです。

▲兵庫県　128さん：だってねぇ。せっかく着替えなのに。



▲神奈川県　龍百蓮さん：あぁビクトールさんですね。



▲埼玉県　アポロXVIIIさん：飛びますよね。でも人は平気。

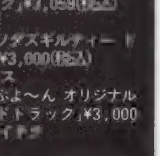
像さんがどうにも手強くてこずっている最中。なんだろう、おそらく「芸術」を上げていけばいいのではないかと考えているんですが、どうもそれだけではダメなようで……。パットもイベントはほとんど見ていないので、もう1回やりなおさないとだな。そういや、そろそろネオジオポケットカラーも発売になるじゃないですか（って、この号が出る頃にはもう発売になってるか）。携帯ハードマニアとしては、これもバッチリ押さえとかないとなぁ……って、ソフトは何を買おうかな……当面、欲しいものはなさそうだ。しばらく様子見か!?　うーん、なんか、RPGとかで楽しそうなものが出ないと、ちょっとつらいなぁ。がんばれ、ジオポケ！　それにしても、最近携帯ハードがいろいろ出て楽しいですね。あとは、各ハードとも、一刻も早いラインナップの充実を望みたいところ。とりあえず、まずはRPGでしょ、やっぱり（それも、いつでもどこでもセーブできるヤツね）。「ポケモン」に匹敵するRPG、早いとこ出ないかなぁ。　（平）

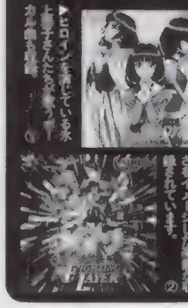
GMCD News

今回のオススメは、「Sonataオリジナルサウンドトラック」です。PSで好評発売中の恋愛パラレルRPG「Sonata」の舞台である3つの異世界を象徴するような、幻想的な楽曲が特徴。春の夜空を眺めながら聴いてみるのもいいかもしれません。

現在発売中

- 「Sonataオリジナルサウンドトラック」¥3,262(税込) ファーストスマイル・エンタテインメント ①
- 「ファイティングレイヤー」¥1890(税込)サイトロン ②
- 「約束の絆」¥3,000(税込) コーエー
- 「ギターフリークス オリジナル・サウンドトラック」¥2,243(税込)キングレコード
- 「バイオハザード2 ドラマアルバム前編～シェリーその後～」¥2,520(税込) セルピュータ
- 「パワーストーン オリジナルサウンドトラック」¥2,100(税込)セルピュータ
- 「Little Love Letter 4th MAIL 緑ヶ丘高校 松浦くるみ」¥1,575(税込)ビクターエンタテインメント
- 「火魅子伝～恋解～ サウンドトラック」¥3,059(税込) エアーズ
- 「エグゾダスギルティー ドラマCD」¥3,000(税込) エニックス
- 「ぷよぷよ～ん オリジナルサウンドトラック」¥3,000(税込)テイチク


▶ヒロインを演じている[illegible]子さんたちが歌うボーカル曲も収録。①


◀主人公「鉄雄」の荒々しさをイメージした楽曲が収録されています。②

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝PN）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やPN変更、本名の同姓同名、同県同PNなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、PNと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

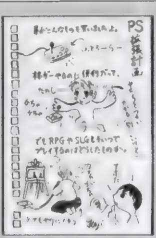
事故ってしまった（ハ）さんの車も何とか無事に戻って、いや〜よかったよかった。しかし、愛車は滅茶苦茶なのに、本人は無傷なのがすごいです。ダンプに跳ねられても無事にすむのは、ターミネーターと（ハ）さんぐらいだろうと冗談で思っていたのですが、本当だったとは……（ダンプじゃないって（笑））。しかし、彼は恋愛ゲームの「れ」の字を聞いただけで「けっ」となるほど硬派な人なのに、猫を見ると「あっ！　猫ちゃん〜♥」と幸せそうな顔をします。その割に、猫嫌い（というか、猫イジメが大好き）のライターのZさんとは別に衝突することはなくとても仲良しです。うーむ、不思議なり。そういえば（ハ）さんは、あまりに可愛い猫は口に入れてしまう（怖）と言ってたし……実は仲間（笑）？　（う）

明日できることは明日明日。今日の仕事はおしまい！　さ〜て『DDR』『DDR』！と思っていた俺の背後に人影が。「ネーム書いて〜」と恐怖のささやき。振り返った俺の目に映ったものは不気味な笑みを浮かべる（魔）さん。あー、またゲーセン閉まっちゃうよう……。てなわけで閑話休題。ワンダースワン買っちゃいました。色はメタリックブルーです。が、よりにもよってソフトを買い損ね、1週間『GUNPEY』ジプシーと化していました。ほんと、どこにも売ってないの。おかげで、ウチのワンダースワンで遊んだ第1弾のゲームは、なんと『麻雀 登龍門』。……シブすぎ。しかもその『麻雀 登龍門』ですが、会社から家までの電車内では、半荘終わらないことが発覚。いつプレイしろって言うんでしょうか、俺のワンダースワン……。しかたがないので、いまだにGBカラーで『ときメモ』やってます。カルチャー編とスポーツ編、両方買ったんですが、個人的にはスポーツ編が気に入ってます。とりあえず、バットと伊集院をクリアしたんですが、宗

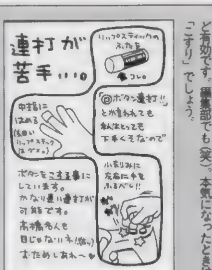
PS拡張計画

次世代PSショックもさめやらぬこの3月。みなさんいかがお過ごしでしょうか。当面先のことですし、価格も子細も呼称すらも、いまだ発表されておりませんから期待するのはまだ早いかも。それでも期待しちゃうんですよね。もう、サガですねこれは。（ち）

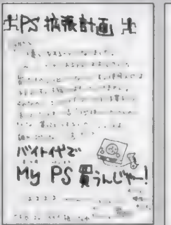
どうやら現行の周辺機器は持ち越せそうとのおことばもあり、ひと安心。完全に保証されたわけではないけれど、現行PSとの、ソフト及びハード面での高レベルな互換性は実現されそうですね。ちなみに、次世代PSのお披露目はナマで見てきたので、興奮しました。もうポリゴン使ってるってわからないですね、ここまで滑らかだと。追伸：ナマで永瀬麗子が動く姿を見て、伊達杏子もこう動くのかと想像、複雑な気分になる。う〜ん。



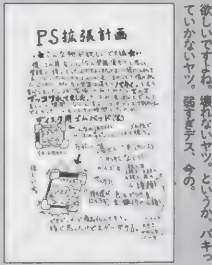
▲埼玉県　小島要さん：ジョイスティック。便利ですよ。



◀東京都　山師さん：コントローラは傷みますけど有効です。編集部でも（笑）。本気になったときは「こすり」でしょう。

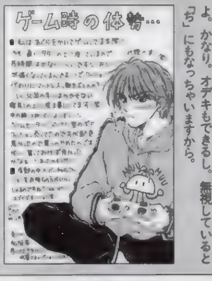


▲滋賀県　相川なゆさん：買いましょう。必要です。



◀神奈川県　麗明さん：強いCD-ROMケース欲しいですよね。壊れないヤツ。というか、パキっていかないヤツ。弱すぎデス、今の。

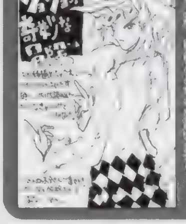
▲千葉県　華玲子さん：プレイヤーとしてはまだ謎です。



◀山形県　いふじこうさん：お尻痛くなるんですよ。かなり。オデキもできるし。無視していると「ぢ」にもなっちゃいますから。

他機種のことも話したい

リニューアルされて初の他機種コーナー担当です。文字数が少なくなってラクチンポイサッサノサ〜、などと書いてるともう終わり。ラッキー。（ち）

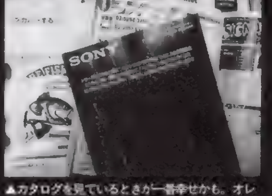

◀[illegible]ですよね。DCで[illegible]

とりあえずナムコで見てきた「ソウルキャリバー」はかなりのデキ映え。DCの能力を存分に使いこなしているナムコ開発部の実力をうかがえます。まだまだ開発途上のアーリーバージョンですが、期待度大ですな。ホントに。TGSでもデモってたらしい（予定）ので、実際にご覧になった方も多いことでしょうね。ゲーム好きならこれでDC買ってもOKでしょう。これと、移植の可能性がある（未決定だけど）「デドアラ2」が楽しめれば個人的には買って良しという気もしますね。ほかにも「マーブルVS」があるし。まぁ、先のことは気にしなくてもイイでしょ。

パソコン買って何をする？

さて、パソコンコーナーです。忘れてましたが、質問ハガキ下さい。どんなことが知りたいのか？　何でも良いです。オレが判らないようなことでも、編集部には詳しい人がいるので聞いて、答えます（情けな）。（魔）

今日は1人。（犬）も（ハ）もいません。（う）が隣の席でウゴウゴ言いながらクソゲーマーの原稿書いてるくらいです。でと、今回はパソコンの買いな時期ってのはあるのか？　結論から言ってしまうと、今はありません。昔は売れ残った型番落ちの製品がものスゴク安くなって売ってたりしたんですが、最近はそんなことなくなってしまいました。商品はある程度市場が熟成してくるとそういう傾向にあるようです。今ならまだ、携帯電話が型番落ちで安くなってたりするでしょ？　なので、パソコンはいつ買ってもよし！　当然、待てば待つほど性能のいいマシンが登場してくるけど、それはもう、思い切りよく「ココダーッ！」とばかりお金を使わないと。ね。そうでないといつまでも買えません。だって半年後に発売されるニューモデルの方が確実に性能良いし、安いんだもん。泣けるね。

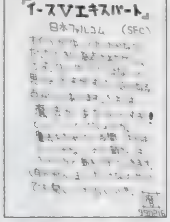

▲カタログを見ているときが一番幸せかも。オレはね。ドキドキしちゃうんだよなぁ。

クソゲーマー万才

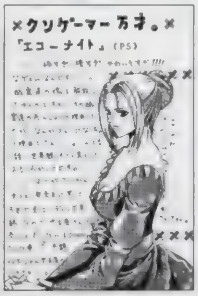
3DOはもういらないので、友だちにあげようとしたら「いらない」といわれました（涙）。（う）

今度、SFCで「ファイヤーエムブレム」が発売（ロッピーの書き換えのみ）されますねぇ。完全新作かと思いきや、前作「聖戦の系譜」の続編だとか……。確かに前作はプレイしたのですが、もう記憶が曖昧なのです（笑）。なので発売までにもう一度遊んで、自分の中の「『FE』魂」を熱く燃えさせようかと思います。それにしても、このシリーズおもしろいですよねぇ〜。このコーナーに書くのは失礼な気がしますが、私のコーナーがここしかないので、ガマンしてください。あうあう、早く発売して。

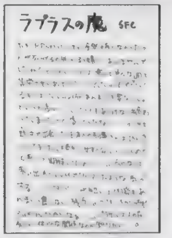
うむ「FE」は楽しいですな。このテのゲームで、主人公の名前が変更できないのにここまで燃えたものはないでしょう。そういえば第1作のFC版では、ワザとキャラを殺して勝手にストーリーを作ったりして楽しんだものです。……「マルス殿、ここは私に任せて……」「オグマ！何を言うんだ！」「私は常に死に場所を探していたのかもしれません……」「ダメだ！ボクも残る！」「ナバール……マルス殿を頼んだぞ」「……ああ」「オグマ！　ナバール離してくれ！」（シーダ様……ここでお別れです……サジ、マジ、バーツ私も今そっちに行くぞ……）「オグマァァァァァァ！」とか（笑）。普通にやってればまず死なないのに……今考えると私ってひどい（笑）。結局、最後まで残った男キャラはマルスを除くとナバールただ1人（涙）。戦争って残酷だわ……。しかし、仲間にされなかったリフはある意味幸せだったのかもしれません（笑）。



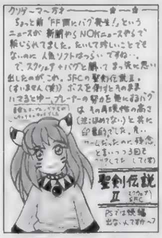
▲静岡県　魔さん：その辺のバランスは確かに……。



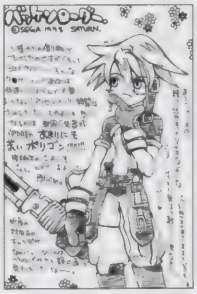
▲兵庫県　SATOMIさん：トホホ。AVGは1回終わると2回目ってやらないですからね……。



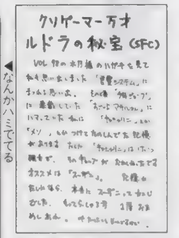
▲山形県　きりま水樹さん：作った人が一緒で、続編です。



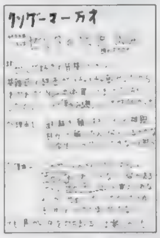
▲千葉県　華玲子さん：バグもなんのそのですよね。



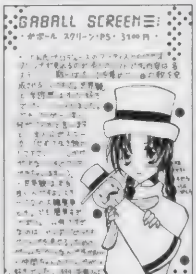
▲東京都　谷川蛍雪さん：敵の思考ルーチンがオバカさんすぎな点を除けば確かにそんな感じです。



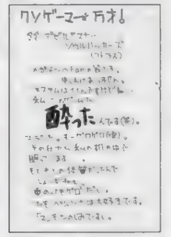
◀なんかハミでてる
▲岡山県　冬虫夏草さん：こういう変なシステムはステキです。



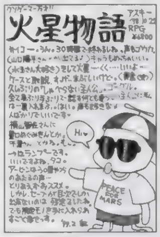
▲愛知県　ラリルレロさん：そうですね。中途半端感は確かに。



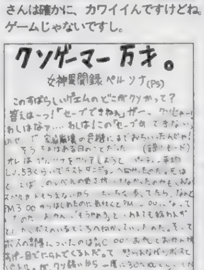
▲福島県　淡海ひよさん：仲間由紀恵さんは確かに、カワイイんですけどね。ゲームじゃないですし。



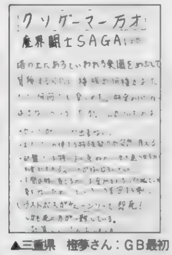
▲神奈川県　蓮さん：PS版はどうなんでしょうね？



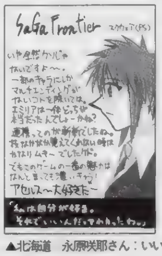
▲奈良県　紅牙翔さん：豪華ですよね。声優さん。



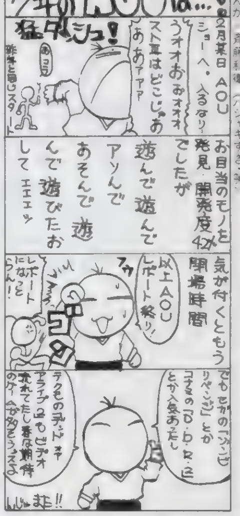
▲広島県　たこすりゃんさん：家庭崩壊は厳しいですね。乗り越えねばなりません。大変ですが。



▲三重県　檜夢さん：GB最初のRPGですから。



▲北海道　永原咲耶さん：いいシナリオはいいんですよ。



雑学の王子様

今回は「雑誌」。雑誌を辞書でひもといてみると「毎号同一の書名を表紙につけ、定期的に刊行する出版物」、または「いろいろなことを記した書物」とあります。

現在ではDPSなどのゲーム雑誌はもちろん、さまざまな雑誌が発売されていますが、初めて「一般人が興味のある雑多な記事を載せた」雑誌はいつ、どこでできたのでしょう？　世界初の雑誌は1672年にフランスのパリで創刊された「メルキュール・ギャラン」です。巷の話題を集めて載せたこのゴシップ誌は、当時のパリ社交界でかなりの人気を博しました。ちなみに世界初のファッション雑誌を創刊したのもパリ。誌名は「ル・カビネ・デ・モード」といい、これは1785年に創刊されました。この雑誌はDPSと同じく隔週発売で、当時のパリのファッション界に新風を巻き起こしたそうです。ここまで読むと「雑誌＝パリ」と思ってしまうかもしれませんが、実はそうではありません。「少年雑誌」や「マンガ雑誌」は、イギリスが発祥の地なのです。少年雑誌「ザ・ユースズ・マンスリー・ビジター」は1822年に創刊され、月刊で発売されていました。しかし、記事の多くが「科学モノ」というお堅い内容……。では、完全に娯楽に徹した少年雑誌はというと、これは1855年に創刊された「ザ・ボーイズ・オウン・マガジン」が最初となります。内容は人気小説家の物語やスポーツ選手の伝記などで、当時としては驚異的な発行部数、4万部を誇りました。そして世界初のマンガ雑誌は、1890年に創刊された「コミック・カッツ」。週刊で8ページだったこの雑誌、創刊時の発行部数は約12万部でしたが、1カ月後に30万部になったそうです。それでは、今回はここまで。また次号！

「サガフロ2」が楽しいのだか楽しくないのだかよく分からないです。なんか楽しい感じはするんだけど、前作の楽しさとはちょっと違うような。分かっていたこととはいえ、主人公への感情移入をすっかり排除したゲームだなぁ。「ロマサガ2」は結構好きだったので個人的には問題なかったけど……やっぱ「ロマサガ2」ともかなり違うんだよなぁ。評価が分かれるというか、どう評価していいのかサッパリ分からないソフトだ。ちなみに前作（「サガF」）はスクウェアのゲームでは一番好きです。レビュアー紹介の私のところにも、好きなゲーム：「サガF」って書いてあります。でも、正確には、「サガF（アセルス編）」です。そう申請したのに、なんか省略されてたので（笑）。（ほ）

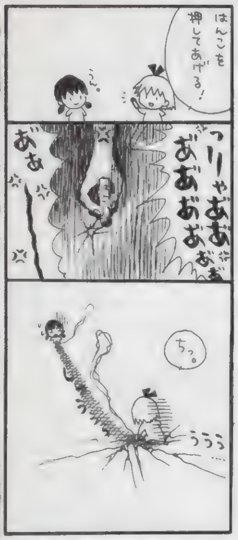
■魔王31才きゅん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回は春に相応しくきゅん。恋よ！　恋の季節よ！

■犬きゅん：働くときは本当に良く働く彼。マジメにお仕事開始！　次世代ＰＳでちとボロボロ。

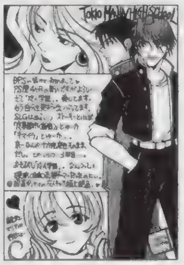
■バイウ中野きゅん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。あさりちゃんに負けるとは……スワン。

■ほやへ田島きゅん：卑劣なゲームプレイなら天下一。自ら仕事の渦に飲まれていくキサマ２。

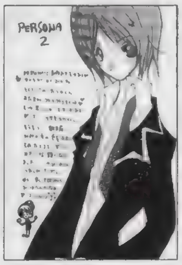
■うさききゅん：連絡はください。新大阪駅でボーとしちゃったじゃないですか。出張話。



まんが　東京都　とるとる（どこに押されるつもりだったんでしょう？）・イラスト／岩瀬さとみ

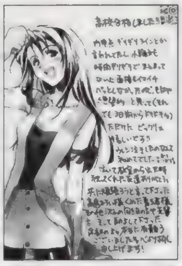


▲大阪府　高野涼記さん：今後もＤＰＳ買って下さいね(笑)。継続は力ナリ！　ナリ！

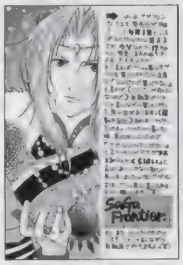


▲滋賀県　摩舞維一さん：また個性的ですよね。全員。どんなストーリーになるんでしょうか？

▲福島県　ユズコさん：自分が好きならソレでＯＫですよね。文句は言わせません。愛です。


▲茨城県　みなみ流水さん：お疲れ様でした。おめでとうです。泣くほどの感動、良かったですねぇ。

▲秋田県　河馬さん：いい気もしますけどね。歳取らなくても、尽くしちゃっても。



▲大阪府　ゲーム一家さん：運動しましょう。自転車はいい体力回復になるそうです。

▲愛知県　神崎あるむさん：ゲームでは……ないですよね。やっぱり。ポリタンいますし。

▲愛媛県　日向ラジヲさん：ちょっと面倒ですしね。いちいち付け替えるのが。

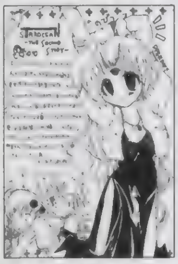
▲埼玉県　堀川まじめさん：まあ、最初からガム持ってますからね。アレは……使用後？

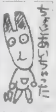
▲岩手県　水月稜さん：春から受験生。後悔ないようにガンバって下さい。ベンベン。

▲千葉県　ラブラさん：プレイヤーさえよしと思えればなんでも良いのでしょう。

▲北海道　こすずめきのさん：テーマがＬＯＶＥですから。そのまま熱く転がるのです。

◀福井県　高希さん：歩くのは健康にいいんですが……病院の帰りは……どうなんでしょう？　歩きスギとかないんでしょうか？

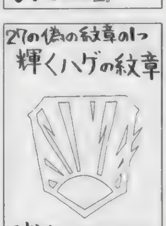

◀富山県　すだこさん：きっとイロイロありますよね。絶対。着替えとかも大変そうです　お風呂よりも危険がたくさんなのです。



◀新潟県　ＲＡＴＡさん：強さで言えばバレリアさんの方が使いやすいみたいです。が、思い的にはカスミですかねぇ。坊ちゃんいたらやはり……。忍者の里にも入りやすいですし(笑)。

▲新潟県　葵龍ひなきさん：おめでとうございます。自分の力で勝ち得た「いい感じ」。今後も楽しくやれるようにがんばって下さい。ティファいますよ。

◀神奈川県　ＭＥＧＡ-ＤＯＧさん：毛が浮きまくりでしょうねぇ。そのお風呂。

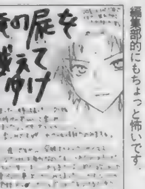


◀兵庫県　無為さん：まあ、ハゲはハゲなんですけど。そのまんまやん(笑)！

◀東京都　とるとるさん：ＦＦⅧ最初よりもかなり評判良いです。

◀千葉県　アサヒナナミさん：くらしの後に灯台元くらしとかって何？

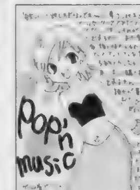
◀大阪府　鯖田ユキさん：覚えていないといけないことが多いですよね。



◀福岡県　菊地弥さん：夢スゴスギです。編集部的にもちょっと怖いです。

◀東京都　亀道楽さん：悲しいですねぇ。泣けてきます。ガマンでしょうか？

◀大阪府　水上陽平さん：ＡＣＴ苦手な人には難しいですよね。



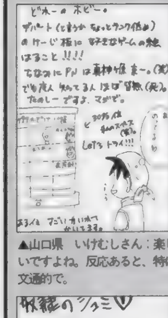
◀福岡県　菊地弥さん：ありがとうございます。今後ともよろしくです。

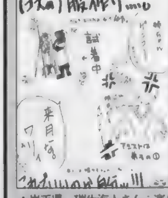
奴隷の趣味

それにしても趣味ってヤツは奥が深いね。読者様の多趣味にも驚かされるって感じ。しかもちょっと変なのばっかり。まあ、ソレ言い始めるとオレも変な趣味多いけどね。オナ○ーとかって、趣味？　それ。（魔）

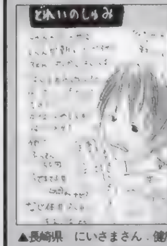
「ＤＰＳどではあからさまなファンコールとか禁止ですが、ハガキに、友達同士で判る模様とか、暗号をさりげなく描いておくのが趣味です。多分、ハガキを選んでいる人には絶対判らないハズ。まあ、普通の人にも判らないけど。楽しいですよ」茨城県　黒瑠璃さん：

まあ、わかんないモノはしょうがないですもんね。暗号解読までしてられないと思うし（笑）。そういう暗号やマークで遊ぶのって流行りましたよね。黒板の隅に描いておいたりとか。連帯感がたまらないのです。姿の見えてる距離でしか使えないトランシーバーとか。お金はかかるけど、床部の携帯電話の使い方は基本的にトランシーバーと一緒。何か疑問があったらスグにＴＥＬ。集合場所に遅れてたらＴＥＬ。大規模な悪漢探偵とかしたいなぁ。

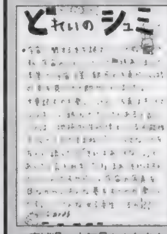

▲山口県　いけむしさん：楽しいですよね。反応あると、特に。文通的で。



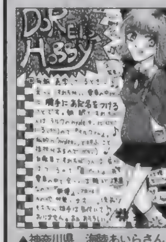
▲岩手県　瑞生海人さん：楽しければいいんじゃないかと……。コスプレ楽しそうですし。



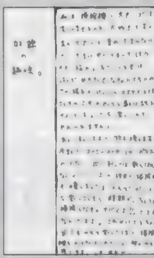
▲長崎県　にいさまさん：健康的でステキです。床部の人間も走らないと。もう少し。

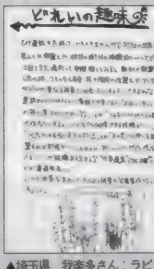


▲宮城県　水無月かんなさん：あり得なくても信じていたい気がします

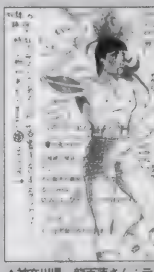


▲神奈川県　海陸あいらさん：気づいてたら危険ですよ（笑）。隠れてやりましょう。


▲徳島県　長尾叶矢さん：掃除しろってことなんでしょうか？　運命なのでしょうか？



▲埼玉県　我楽多さん：ラピュタは本当にあったんだデスよね！　大事なことでしょう。


▲神奈川県　龍百蓮さん：テストに落書きはムチャかもしれませんって……描いてますねぇ。

余ってるし(笑)。(犬)くん曰わく、15万ぐらいでかなりいいものが作れるらしい。家にパソコンは欲しいのは当然として、ＶＡＩＯ－Ｃ1Ｒがほしい今日この頃。(魔)にさんざん見せつけられるは、ヒゲの人(副編集長＝敵)は何か楽しそうだし……こうなったら、本気でゲームショウでの「アーマードコア」大会に優勝するしか！　しかし、ＶＡＩＯまで手に入れたらどこでもインターネットが可能の無敵人間だなぁ(うっとり)。でも、買うとしたら20万前後か……ＤＶＤも欲しいしここは、やはり「優勝」の二文字によって手に入れるしかないでしょう！　しかしＤＶＤも欲しいソフトが次々と増えて、安いプレイヤーを買ってもソフトを買いまくるため、結局は数十万以上の出費になることが、某調査機関の調べにより判明しました。しかし、昔5枚とかで発売されたＬＤソフトがたった1枚に収まって、しかも値段は1本分……これは、私でなくても欲しくなるってもんでしょう。もっと早めにプレイヤーを買っておけば……(涙)。（う）

奴隷のDOREIどど

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■さとちーきゅん：1カ月の起伏が激しいねしかしキミも。泊まったり来なかったり。

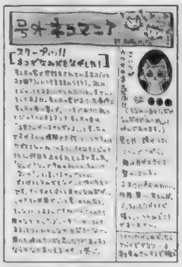
■ちくちりきゅん：皮肉を言うのが大好き。次世代PS、本当にすごかったから2人でびっくり。

■平吉きゅん：それにしてもタイミング悪いね。原稿忘れちゃイヤ。先にちゃんと書いておいてください。

■ハム彦きゅん：前回から新加入。元は編集の宮田さん。車修理完了。よかったね自損ナシで。これでまたエ…。

■だいめいきゅん　コレまた新加入。元は編集の中川さん。兄弟誌、電撃N64読者ページ担当。プチリンク。

（八）さんと約束したので「天誅」を買って、ただいまプレイ中です。しかし、このゲームの敵って「メタルギア」のゲノム兵以下の頭の悪さで笑えます（笑）。ちょっとでも視界から消えると、何事もなかったかのように、すぐもとの位置に戻ってしまいます。しばらく追いかけてくるだけ、ゲノム兵の方がお利口さんです。また、川など水の中で待っていると、果敢に跳び込んできて勝手に溺れてしまうのはちょっと可哀想でした。しかし、編集のゴーダさんのような「しびれダンゴ置いておいて、食われる前に倒す」という高等テクニックがなかなかマスターできません。忍者に憧れるものとしては、ぜひマスターしたいテクニックなのです。さてさて、（犬）くんがPCを組めば〜と薦めてくれるので、4月〜5月メドに購入を考えています。しかし、最近はHDの容量が25ギガあったり、CDは50倍速というのがあるらしいです。しかし、25ギガなんて、一生かかっても使い切れないような（それは、おおげさ）……今、私のノートパソコンは3ギガですけど、結構。

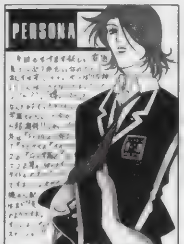

▲神奈川県　嵯峨宮さん：きっと待ち行く女の子メロメロになることでしょう。

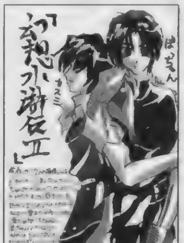
▲茨城県　CUSTOMさん：新しい生活、これからが本番ですよね。ガンバって下さい。

▲宮城県　楓来らみーさん：「スパロボCB」でセリフ増えてます。いいですよ。

▲徳島県　十六夜千春さん：クリアしておきましょう。いいことナイですかね？

▲京都府　深木いくなさん：全ては愛のために！　仲良しさんなのですよ。ばっちり。



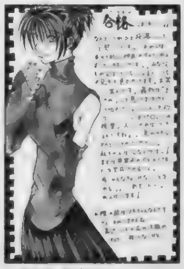
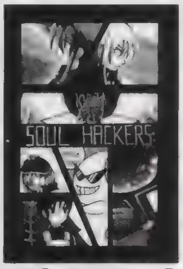

▲神奈川県　神藤さん：これで次世代PSでも気になるソフトが出たら……。多すぎ。

▲新潟県　BANGさん：おめでとうございます。これからもガンバって下さいね。ゴーゴーです。

▲北海道　暮新さん：あまりできないかもしれません。大変ですよね。一回転コマンド。

▲千葉県　彩軌彼方さん：LOVELOVEでしょう。めくるめく愛の世界。

▲茨城県　浅田ひろさん：切ないのが恋でしょう。結ばれても良し。忍んでもよし



▲宮城県　山形紅子さん：見えそうで見えないのが売りなんですよ。きっと。モロよりドキドキ。

▲広島県　花咲いずみさん：「朧綺譚」でEDならイロイロと楽しめますよ。

▲岩手県　ののきさん：まあ、お姉さんとしてガンバってきたわけですから。リィナは。

▲東京都　染威佳乃さん：なんでも大丈夫です。コレからですよ。バッチリです！

▲熊本県　くさのたまさん：4月はイロイロ楽しめそうです。RPG多いですからね。

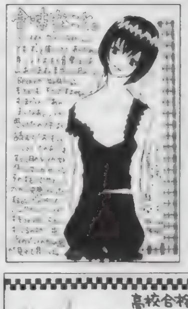
最後の問題：奴隷のページの間違いを探して下さい。見事当たった人はスゴク誉められます

◀千葉県　志木リヒコさん：攻略本を見ながらやり尽くしながら進むと時間かかります

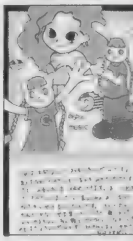
◀群馬県　沢瀬ゆうさん：自分の気持ちが大事ですから　世界は貴方次第ですよ

◀岡山県　藤本ヌさん：格ゲー少ないです　昔はたくさんあったんですけどねぇ。

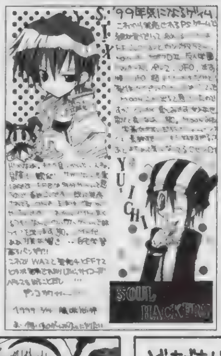
◀栃木県　マルガリータさん：テスト中はまあ、それでも良いかも知れません。が、気を付けて。


◀京都府　ゆず21号さん：イロイロと自分で探しましょう。楽しいですよね。

◀福井県　天童雨傘さん：くっさいですからねぇ（笑）。守ってやる！　いい感じです。


▶和歌山県　太一さん：多人数で遊ぶと楽しいですよね。リズム系のゲームは特に。

▲東京都　とるとるさん：おめでとうございます。そうは言ってもガンバったと思いますよ。多分。じゃなきゃ受かりませんって。



▶福井県　はせがわ皇仁さん：寝すゲーは体に悪いんですけどね。ついついしちゃうワケです。盛り上がってくるとガンガンです。

▶滋賀県　藤崎尚さん：バイトして、やっと欲しいゲームが買えるようになりますよね。ソコからです。ゲーム人生（笑）。

▶埼玉県　堀川まじめさん：「朧綺譚」でなく続編に全キャラ出ると良いんですけどねぇ……。どうなるんでしょう？

◀大阪府　発龍明夜さん：アイテム系のギャグは多いですよね　種類多いだけに。

◀茨城県　みなみ流水さん：ちゃんと全員揃えないとですよ。揃えれば……。

◀埼玉県　小島要さん：謎はそれほど難しくないんですけどね。分岐はすごいです。

◀長野県　朱理さん：心が温まるとは決して言えませんよね。厳しいソフトです。

◀青森県　せんづき千春さん：突っ走る女の子ですからね、確かに、仲良さそうです。

◀東京都　鈴木佐江子さん：犬無敵ですからね。あれっぽっちのエサで……。

◀滋賀県　ごちうりさん：OPは「うる星やつら」ですよね（笑）。女の子カワイイです。

◀富山県　十月若依さん：今後もDPSをよろしくお願いします。

ハガキ！ ハガキ！ ハガキ！ ハガキ！ ハガキ！

なんていうか、雄叫びが聞こえてくる。あの山の頂から。何百人もの人間が横に並んで声を張り上げる。ハガキハガキハガキ！　地響きの様な轟音となって中心のホンタイ式ハガキ像（410年〜劉協作）が浮かび上がる！　「こ、コレがモルビヅゥーク教5000年に一回行われるハガキ降臨の儀式か！」夢中になってシャッターを押す。ハガキ像は既に中空5m位の所をくるくると回り続けている。バッ！これまで叫んでいるだけだった人たちの手に一斉にハガキが現れる。そして……右手にはペン！　ペンだ！　次の瞬間一斉に描き始めた！

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

ありがとう100号記念 SPECIAL PRESENT 当選者!!

本当にたくさんのご応募ありがとうございました。当選者の皆様おめでとうございます。できるだけ誌面で発表していますが、一部ここに載せることができなかった方々には、発送をもって発表にかえさせていただきます。また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください（敬称は略させていただきました）。

■100号記念プレゼント

(1)ＤＰＳオリジナル ロングストラップ
真坂聡(秋田県)藤井さやか(群馬県)中島智子(福井県)松島舞つり(栃木県)小山理恵子(東京都)木伏俊博(新潟県)皆川和明(栃木県)大西佐弥香(長野県)児矢野好幸(茨城県)高倉雅晴(東京都)小澤一生(東京都)北沢妙子(茨城県)寺久保有子(新潟県)杉本ゆう子(愛知県)上市広志(埼玉県)桜井裕己(京都府)伊藤宏明(愛知県)穂積匡史(福島県)森田宣子(奈良県)中嶋徳宣(奈良県)金子卓(新潟県)高崎正彦(埼玉県)藤田啓介(愛媛県)大野篤人(埼玉県)小新武志(京都府)徳永裕哉(埼玉県)四宮崇(埼玉県)下津尚紀(大阪府)古起美和(兵庫県)酒井一典(茨城県)小山内直之(東京都)石井康正(千葉県)斎藤崇加也(東京都)山角健二(東京都)中村真(東京都)芦生勉(京都府)茂木理絵子(千葉県)山野井俊介(埼玉県)奥津徹(神奈川県)井下陽人(栃木県)祓川光貴(東京都)黒澤正敬(東京都)半田隆(東京都)吉川克哉(埼玉県)岡田信博(埼玉県)吉田雫(東京都)古谷純(千葉県)丸谷圭(東京都)根本拓哉(千葉県)北村瑛子(和歌山県)迫麻美(千葉県)吉田隆寛(石川県)大森照基(山梨県)清尾洋輔(神奈川県)斎藤公平(秋田県)秋元真一(埼玉県)松下直輝(京都府)吉田正樹(茨城県)渡辺雅和(群馬県)若井貴郁(大阪府)田崎容司(埼玉県)中矢野寛(熊本県)針生祥巨(神奈川県)村林恒貴(大阪府)伊藤大介(宮城県)武田隆寛(茨城県)鹿嶋泰孝(北海道)黒澤誉将(北海道)宮本史靖(大阪府)温井美帆(大阪府)中里端公(東京都)斎藤崇加也(東京都)風間遼(東京都)伊沢たつき(埼玉県)石崎敦司(神奈川県)高橋一宏(山形県)小田切宗一郎(長野県)松岡憲司(大阪府)松澤悠(福島県)小松亮(新潟県)中野竜成(福島県)佐々木潤(新潟県)犬塚敦仁(愛知県)鈴木タカコ(茨城県)薬袋大介(千葉県)西村祐紀(三重県)中野茂(神奈川県)小堀弘晶(千葉県)星野貴之(群馬県)岡一洋(東京都)辻このみ(富山県)藤井美紀(富山県)西脇浩太郎(千葉県)新家由貴男(北海道)沢村憲和(富山県)渡辺雅和(群馬県)櫻田雄介(秋田県)吉野勇作(埼玉県)知原愛(大阪府)倉田貴之(大阪府)

(2)ＰＳソフト『サガ フロンティアⅡ』
横井由紀(愛知県)岩崎結美香(埼玉県)湯浅裕貴(石川県)日下千春(宮城県)江川陽子(千葉県)山口和洋(埼玉県)押田理(埼玉県)蜂須賀敦子(東京都)小野東子(神奈川県)矢部麻衣(神奈川県)高橋亜弓(宮城県)平井あゆ美(静岡県)蔦加奈子(静岡県)臼井玲子(神奈川県)後藤美貴子(群馬県)廣川和人(埼玉県)森本由香(千葉県)堀井明子(兵庫県)足立和美(大阪府)佐藤知恵(大阪府)藤下眞由美(静岡県)小林恭子(埼玉県)澤内一人(愛知県)桑山つゆか(愛知県)畔上太郎(千葉県)中村脩(兵庫県)小林俊輔(大阪府)矢崎淑子(埼玉県)高野亜由美(茨城県)中村尚貴(静岡県)森本未知留(大阪府)篠村貴弘(神奈川県)志内真希子(徳島県)今田陽祐(兵庫県)伊藤美智子(埼玉県)伊藤あすは(岐阜県)柏木紗暮(徳島県)難波江ゆき(神奈川県)真坂義明(埼玉県)長谷川倫大(秋田県)森田麻友美(東京都)畑辺友之(大分県)藤井亮(北海道)浜中徹(千葉県)白川真(埼玉県)池田聖(埼玉県)山口智之(埼玉県)岡本詠子(埼玉県)大滝宏宣(神奈川県)山下恵美(徳島県)内藤理香子(山梨県)穴沢美由紀(神奈川県)河野優(埼玉県)木崎浩(愛知県)金子みどり(茨城県)和田優美子(京都府)浅井芳朗(石川県)加藤若菜(神奈川県)北川晴美(滋賀県)鈴木教子(栃木県)清水花恵(茨城県)印藤紀子(愛知県)阿部真美(福島県)平野有希子(東京都)神子愛(千葉県)石井佐和子(埼玉県)近藤恭子(兵庫県)黒田ももこ(新潟県)藤沢亮(新潟県)小野和也(三重県)鍬崎深雪(兵庫県)本庄一善(兵庫県)近藤哲也(愛知県)小山房子(山形県)能崎友博(石川県)草木裕可里(京都府)湯浦義昭(熊本県)川口タケオ(岡山県)仲良介(奈良県)吉田敏和(茨城県)戸舘和靖(岩手県)田中崇大(奈良県)今井治樹(東京都)三浦浩(東京都)浜村祥尚(香川県)星友美(福島県)与田圭子(宮城県)大地未来(徳島県)後藤太一(青森県)千草若菜(滋賀県)江藤奈緒美(大阪府)藤田勇美(奈良県)多野沙耶(東京都)上村紀一郎(栃木県)佐伯雄大(岩手県)田部誠太郎(広島県)財津智子(石川県)宮田悟(静岡県)遠藤多恵(宮崎県)森田佳苗(香川県)

■ドトウのＰＳソフト50タイトル

(3)『ヴァンピール　吸血鬼伝説』
柴田利総(愛知県)山内あかね(埼玉県)関根麻友(富山県)坂井孝至(兵庫県)田辺紀子(栃木県)

(4)『オアシスロード』
河野有紀(奈良県)小林春菜(茨城県)河口勇真(秋田県)

(5)『好奇心は猫を殺すか』
岡部瑶子(秋田県)森田祐生(石川県)吉田雅彦(東京都)

(6)『認定王 岡田敏の将棋教室』
高橋淳(栃木県)杉山礼(静岡県)坂本嵩昭(青森県)

(7)『悠久のエデン』
田口麻衣(神奈川県)井上茉衣子(岡山県)中村友洋(山形県)

(8)『サウザンドアームズ』
高瀬めぐみ(大阪府)木挽みな(神奈川県)武田明日香(愛知県)砂川正樹(東京都)菅野和明(宮城県)

(9)『０からの将棋 将棋幼稚園あゆみ組』
篠原聡(群馬県)山本渉(長野県)大西祐(香川県)

(10)『キャロムショット２』
佐治龍登(京都府)野路優市(福井県)大野篤志(愛媛県)

(11)『天下統一』
田中嘉一(愛知県)藤井剛(山口県)益戸紀吉(埼玉県)

(12)『空母戦記』
小椋信夫(兵庫県)横関祥人(徳島県)山口義人(宮崎県)

(13)『バトルアスリーテス大運動会 ＧＴＯ』
岡田佳謙(香川県)栗尾徳康(千葉県)須山和弘(栃木県)宮川清志(長野県)佐藤光一(大分県)

(14)『ＳＴＲＥＥＴ ＢＯＡＲＤＥＲＳ』
宇良田光(愛知県)野邑高嗣(愛知県)泉恵介(埼玉県)

(15)『ウンジャマ・ラミー』
浦芳江(石川県)斎藤彬(岐阜県)宮本佳奈(広島県)荒川大輔(山口県)寺田亨(鳥取県)

(16)『めぐり愛して』
大西達也(和歌山県)茂木里恵(群馬県)奥友弥生(埼玉県)

(17)『ＦＡＶＯＲＩＴＥ ＤＥＡＲ(フェイバリットディア)』
桜井結香(徳島県)中川香恵(三重県)辻本妹(京都府)山口史記(山梨県)富樫安弘(東京都)

(18)『～幕末浪漫～月華の剣士』
塚本洋子(千葉県)坂本和久(和歌山県)松井健人(京都府)加藤任人(福島県)原沢晶男(宮崎県)

(19)『いただきストリート ゴージャスキング』
織茂史帆(群馬県)清水宏美(静岡県)関根久美子(埼玉県)佐藤英美(福岡県)野田晃久(北海道)

(20)『グレイトヒッツ』
小山哲(大阪府)正和毅雄(石川県)古川隆久(山梨県)百足裕太(埼玉県)瀬戸綾人(宮崎県)

(21)『トゥームレイダー３』
寺内絵美(東京都)森下恵子(神奈川県)井村健志(大阪府)井伊勇太(愛知県)土居悟(茨城県)

(22)『エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士２～』
平野真理子(愛知県)早川愛子(富山県)柄本文人(鹿児島県)

(23)『GⅠ JOCKEY』
安井章裕(愛知県)黒岩拓実(長野県)瀬谷義彦(福島県)

(24)『幻想水滸伝Ⅱ』
田村桜子(三重県)垣下奈穂(愛知県)木田士郎(大阪府)

(25)『ＳＩＬＥＮＴ ＨＩＬＬ』
石井香里(大阪府)三上貴史(岩手県)金井和貴(神奈川県)

(26)『わくぷよダンジョン 決定盤』
相良希(山形県)多賀谷桃子(神奈川県)渡辺真奈(東京都)

(27)『卒業Ⅲ～wedding bell～』
中山優(埼玉県)綾奈弥京助(東京都)高岡健吾(兵庫県)

(28)『ストリートファイターＺＥＲＯ３』
中村一信(神奈川県)大久保祐介(奈良県)大井聡(山形県)

(29)『スーパーブラックバスＸ』
清水航平(愛知県)村井孝行(北海道)延田美香(広島県)

(30)『電車でＧＯ！２』
岩城陽一(千葉県)安田剛(宮城県)上田光浩(山口県)小林峻(青森県)太田瑛子(佐賀県)

(31)『小さな巨人 ミクロマン』
筒井和俊(愛知県)吹切優(岩手県)箕田清一(三重県)

(32)『Knight&Baby』
安藤圭子(千葉県)今井裕樹(愛媛県)丸山紗智子(東京都)

(33)『モンスターファーム２』
前山篤子(神奈川県)宮本敦史(和歌山県)倉田稔(東京都)遠山晃(埼玉県)市原国人(愛知県)

(34)『ギャロップレーサー３』
亀山有理(東京都)丸木章道(愛媛県)渡辺優子(奈良県)高山幸樹(東京都)佐世克範(大分県)

(35)『Sonata（ソナタ）』
佐々木剛志(岩手県)青木康輔(兵庫県)門田英忠(高知県)

(36)『キャプテン・ラヴ』
岡英世(広島県)前田祥太(宮崎県)城宏美(千葉県)石川未来(東京都)海下長久(富山県)

(37)『キョロちゃんのプリクラ大作戦』
高須愛(大阪府)島元明美(愛知県)上田千加子(福島県)

(38)『トミカタウンを作ろう！』
鈴木紀智(栃木県)林雄司(滋賀県)片山健太(和歌山県)

(39)『ワールドスタジアム３』
倉部昌彦(東京都)高橋訓(岐阜県)鳥羽隆敏(群馬県)

(40)『子育てクイズもっとマイエンジェル』
山本恵美(千葉県)小笠原久美子(青森県)佐伯絵里(熊本県)

(41)『マール王国の人形姫』
高橋美樹(神奈川県)小海麻弓(埼玉県)渡辺雅人(京都府)白川絵美(愛知県)梅田和尚(愛知県)相沢直子(福島県)山内貴正(大阪府)桜屋敷智子(北海道)吉田裕子(埼玉県)江森るい(石川県)

(42)『My Dream　On Airが待てなくて』
山崎剛(福岡県)大里勇貴(茨城県)菊地英治(宮城県)長山潤(沖縄県)田原枝里子(大分県)

(43)『火魅子伝 恋解』
齋藤陽子(新潟県)細井裕太郎(東京都)坂本太郎(埼玉県)柴田千草(茨城県)武田和幸(千葉県)

(44)『ウェルトオブ・イストリア』
保坂千絵(栃木県)谷内肇(大阪府)高橋裕之(山形県)

(45)『宇宙戦艦ヤマト 遥かなる星イスカンダル』
会田百恵(山形県)長沙織(埼玉県)高見和人(京都府)池本洋(京都府)加藤利通(青森県)

(46)『もっと！ にゃんとワンダフル２』
馬場京美(千葉県)川村千春(青森県)尾部陽子(兵庫県)

(47)『アームド・ファイター』
堀栄一(神奈川県)豊島祐司(東京都)森栄介(奈良県)

(48)『スーパーヒーロー作戦』
大音智弘(福井県)鈴木宏尚(東京都)赤滝晃(岐阜県)

(49)『秘密結社Ｑ』
茨田広宣(神奈川県)前田和幸(大分県)高尾夕映(石川県)

(50)『ナース物語』
山口伸一(新潟県)渡辺諭司(京都府)永藪康行(福岡県)本戸英太郎(埼玉県)鈴木雄大(東京都)

(51)『猫侍』
小川岳雄(兵庫県)藤澤利明(香川県)坂口一輝(東京都)木佐貫直美(鹿児島県)大内裕美(神奈川県)

(52)『ＤＥＶＩＣＥＲＥＩＧＮ』
東奈美子(大阪府)佐藤拓磨(神奈川県)立柳理(岩手県)藤竹順平(山口県)村田康幸(兵庫県)

■100号100名様セットプレゼント！

(53)『やるドラ』シリーズセット
魚住仁礼(兵庫県)玉越徹史(兵庫県)雨村将之(和歌山県)橋岡寿(広島県)高橋慎吾(神奈川県)松村芳孝(岩手県)堀井孝弘(千葉県)国生明希(兵庫県)小林真也(大阪府)松本哲哉(千葉県)加納理成(岐阜県)福本卓司(奈良県)井沢清貴(富山県)新谷祐治(愛知県)富岡信貴(東京都)水越裕章(茨城県)西森哲也(埼玉県)海老原健二(神奈川県)赤井裕子(三重県)大塚智久(東京都)今泉隆志(愛知県)鈴木弘治(福島県)上野靖雄(神奈川県)森綾穂(兵庫県)赤井祐毅(東京都)金子正(東京都)鈴木慎也(愛知県)神崎彩(神奈川県)山田孝明(滋賀県)鈴木謙一(愛知県)小滝明生(栃木県)明石知子(神奈川県)清野光孝(神奈川県)吉田乃理子(神奈川県)斉藤大輔(神奈川県)大沼智範(宮城県)青木安彦(神奈川県)伊東丈太(愛知県)倉内俊浩(愛知県)和田幸一郎(長野県)竹谷侑(京都府)安保太陽(千葉県)杉本竜二(和歌山県)佐藤大介(静岡県)宮崎正彦(三重県)田口純也(岐阜県)河村直喜(大阪府)北沢義起(青森県)長内裕史(北海道)阿多恵美子(福岡県)

(54)『XI [sái]』&『クラッシュ・バンディクー３～ブッとび!世界一周～』セット
猿橋剛(栃木県)秦明日香(愛知県)小川圭祐(茨城県)友光渉(千葉県)近藤隼太(埼玉県)石田百合(東京都)山浦潤也(埼玉県)樋

（お詫び）Vol.100・11ページ、プレゼント⑭の商品名・提供企業名に誤りがありました。誤「STREET BOARDERS２」（提供：ウエップシステム）→正「STREET BOARDERS」（提供：マイクロキャビン）
読者の皆様・関係者の皆様にお詫びするとともに訂正いたします。

全1,000名様!! 大発表!!!!!

渡瑛一郎（東京都）吉田鏡人（埼玉県）温井章文（大阪府）冨澤将人（千葉県）鈴木一真（千葉県）鯨岡裕子（東京都）野中誠也（千葉県）坂斉功子（千葉県）小林景子（福島県）近藤直子（愛知県）鈴木利彦（東京都）重政匡志（兵庫県）小野奈美（山形県）井上愛子（東京都）薮田昇平（和歌山県）谷芳寛（三重県）鈴木菜摘（千葉県）小畑知義（東京都）大山咲子（秋田県）長谷川潤（東京都）渡島健介（大阪府）重藤学（茨城県）恒川真紀（岐阜県）加藤久宗（岐阜県）徳丸和樹（静岡県）山岸拓也（栃木県）松本克哉（三重県）土谷陽一（兵庫県）渡辺薫（東京都）浦野真也（兵庫県）小林千晶（京都府）飯村隆幸（群馬県）西村孝次（大阪府）石和十一（埼玉県）松井宏起（三重県）奥井伸子（石川県）岩瀬正弘（神奈川県）広岡守正（神奈川県）石丸裕貴（福岡県）金本達也（広島県）熊谷拓朗（岩手県）杉浦義明（静岡県）山口美千子（福井県）

(55)『マール王国の人形姫』セット

小林美加（神奈川県）高坂梨絵（岐阜県）髙橋翔子（静岡県）望月裕幸（神奈川県）矢島敏光（埼玉県）小池聡（新潟県）佐藤久（神奈川県）田村慶吾（千葉県）千葉真由実（宮城県）深沢達矢（静岡県）宮越渉（北海道）袴田英洋（静岡県）住久健一（大阪府）小野村和宏（茨城県）大倉理恵（神奈川県）谷口啓一（兵庫県）仲美智子（千葉県）大山琴絵（東京都）河端哲太郎（滋賀県）山本健二（福島県）澤田かおり（東京都）中野一幸（兵庫県）鈴木善賀（千葉県）推谷健二（宮城県）青木大輔（福井県）高山拓也（富山県）鏡味房恵（愛知県）中根真由子（愛知県）望月里穂（静岡県）内田武（神奈川県）夏刈敏正（神奈川県）恩田淳也（新潟県）三浦知佳（東京都）秋野雅宣（神奈川県）内藤加代（静岡県）池田郁実（東京都）菅田宙央（千葉県）吉本綾子（神奈川県）田代歩（山梨県）佐藤建（秋田県）長真奈美（埼玉県）近藤仁徳（神奈川県）浅野哲雄（岐阜県）長山健太郎（兵庫県）森満帆（奈良県）西村実（青森県）永塚紗弥子（神奈川県）甲地豊（岩手県）茂木正（群馬県）髙橋伸充（東京都）

(56)『海腹川背 旬』&『ガーディアンリコール 守護獣召喚』セット

村上弘真（神奈川県）松丸一洋（千葉県）松平次郎（東京都）高玉奈都美（茨城県）中村政夫（兵庫県）岡崎良則（大阪府）小林宏誌（兵庫県）中沢翔太（群馬県）田所良英（香川県）千脇英明（千葉県）村田友和（東京都）渡辺武士（大阪府）鶴岡真理子（群馬県）橋田昌悟（大阪府）平林淳史（奈良県）増渕友宏（茨城県）長山幹男（神奈川県）菊池太一（青森県）宮崎周一（東京都）布施川繁樹（群馬県）古城裕史郎（岡山県）西畑寛一（大阪府）諏訪貞道（福岡県）遠藤祐史（東京都）平野正幸（京都府）西田登（熊本県）滑川貴生（千葉県）前田剛（大阪府）松葉貴広（大阪府）佐藤正浩（青森県）鈴木眞仁（神奈川県）船岡和寿（東京都）山本秀和（千葉県）山本貴弘（大阪府）鈴木勝順（和歌山県）河合匠（茨城県）村井史雄（千葉県）湊川裕一（大阪府）岡村理（山形県）小川浩之（千葉県）桧山純一（愛知県）細沼賢一郎（埼玉県）右馬埜玄史（兵庫県）濱田真樹（熊本県）中島実紀（福岡県）佐藤直暁（山形県）亀山祐孝（栃木県）木村文則（島根県）茅原史朗（広島県）中島直樹（福島県）

※(53)～(56)は他50名様の発表を略させていただきました。

■大感謝！　ゲーム関連グッズ

(57)『Sonata（ソナタ）』グッズ詰め合わせ

川崎智仁（佐賀県）中村浩士（奈良県）大平勝也（山形県）

(58)『beatmania』専用コントローラ　DJプロ

渡部征一（和歌山県）土居修（愛媛県）斉藤文尚（青森県）

(59)『To Heart』マルチキーホルダー

岡本洋祐（京都府）天野尚武（埼玉県）大貫毅（山形県）田中義之（千葉県）髙田圭佑（神奈川県）浪野正和（埼玉県）横山進（静岡県）藤田顕史（兵庫県）加藤大己（神奈川県）井手美沙緒（福岡県）

(60)『電車でGO！　2』特製懐中時計

菅原聡洋（栃木県）三戸直樹（茨城県）田村瑞樹（大阪府）紀ノ本環（大阪府）生田裕貴（岐阜県）

(61)金月真美サイン入り卓上カレンダー

小山新平（長野県）高橋英人（東京都）古川浩（千葉県）吉田和浩（茨城県）原和之（茨城県）塚田恭平（千葉県）葛西秀樹（青森県）渡辺隆宏（静岡県）高橋幸夫（福島県）石川直樹（大阪府）

(62)『まじかるドロップ』特製タロットカード

宮下直美（静岡県）矢野瞳（神奈川県）徳本麻央（大阪府）

(63)『バトルアスリーテス大運動会GTO』オリジナルたこ

細見昌宏（兵庫県）柿木哲夫（石川県）藤田るみ子（新潟県）

(64)『ファイナルファンタジーⅧ』カードダスコンプリートセット

鈴木礼奈（神奈川県）森千紗（神奈川県）吉見奈月（東京都）

■感動！　サイン色紙&台本！

★『お嬢様特急』柳沢まさひで先生直筆イラスト色紙

(65)つばさ＆澪
浮田倖（茨城県）
(66)風音＆緑
石崎真司（神奈川県）
(67)星奈＆さとみ
田口茂（埼玉県）
(68)ちひろ＆しのぶ
藤川輝（宮城県）
(69)静＆みらい
甲賀敬規（静岡県）

★「ユーラシアエクスプレス殺人事件」出演アイドルサイン色紙

(70)榎本加奈子
早田栄治（東京都）
(71)加藤あい
大川卓三（沖縄県）
(72)中島礼香
桂しのぶ（京都府）
(73)新山千春
木本成太（福島県）
(74)深田恭子
戸田有紀（山口県）
(75)東山麻美
藤沢昌基（福島県）
(76)馬渕英里何
小泉恵理（山口県）
(77)佐藤仁美
蔵本志学（神奈川県）
(78)深田恭子＆加藤あい
石井達彦（埼玉県）岡田健督（愛知県）

★「マリオネットカンパニー」前田千亜紀サイン色紙

(79)にぶちん
正木義貴（埼玉県）椎名真由美（北海道）
(80)おたんちい～ん
鶴岡昭光（千葉県）田中勝（大阪府）坪井雅裕（岡山県）

(81)『エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士２～』メインキャラ８名声優サイン入り台本

佐竹史帆（兵庫県）西山順（茨城県）

★「奏（騒）楽都市ＯＳＡＫＡ」声優サイン色紙

(82)遠藤みやこ
西田詩織（茨城県）
(83)柳瀬なつみ
中谷嘉貴（兵庫県）
(84)久川綾
貝塚美佐子（兵庫県）
(85)鈴置洋孝
住真由美（京都府）
(86)屋良有作
岡本昌悟（岡山県）
(87)永島由子
山崎さやか（埼玉県）
(88)住友七絵
小林直樹（長野県）
(89)増谷康紀
今給黎眞弓（大阪府）
(90)夏樹リオ
崎山賢一（福岡県）
(91)江原正士
中野渡夕雨子（東京都）
(92)立本文彦
国分富久子（福島県）
(93)西川育郎
白石絵美（神奈川県）
(94)置鮎龍太郎
難波正行（静岡県）
(95)野上ゆかな
桜沢達也（東京都）
(96)池澤春菜
岩本昌也（兵庫県）

★「ラングリッサーⅣ＆Ⅴ　ファイナル・エディション」声優サイン色紙

(97)置鮎龍太郎
秋里佐代子（山口県）
(98)増谷康紀
高橋里佳（新潟県）
(99)安井邦彦
斎藤玲子（千葉県）
(100)岩永哲也
田本隼之介（東京都）
(101)速水奨
吉沢詠子（栃木県）
(102)川上ともこ
鳥居貴之（栃木県）
(103)冨沢美智恵
佐野修司（愛知県）
(104)松野太紀
内藤庸一（徳島県）
(105)緑川光
松永陽子（東京都）
(106)皆口裕子
津守大輔（埼玉県）

(107)『輝く季節へ』今井由香サイン色紙

山本周平（宮城県）長坂勇矢（長野県）眞山正弘（宮城県）

■感激!!　プレミア確実！　テレホンカード

(108)『Ｒ－ＴＹＰＥ　Δ』

安達正文（島根県）小森賢二（愛知県）宮本英章（北海道）本田勇介（山形県）小川真一（埼玉県）

(109)『Ｒ－ＴＹＰＥＳ』

上田尚紀（奈良県）新山晃一（青森県）須田龍一（北海道）

(110)『ＡＤＶＡＮ ＲＡＣＩＮＧ』

鈴木サダ子（愛媛県）福岡隆（大阪府）中澤啓司（愛知県）

(111)『サウザンドアームズ』

清末将史（大阪府）河村美幸（東京都）一瀬美雪（埼玉県）村田幸春（千葉県）沢田知享（鳥取県）

(112)『アナザー・マインド』

高西めぐみ（北海道）吉見国広（徳島県）小川啓（徳島県）冨成幸弘（大阪府）根立憲（新潟県）畠山幹夫（北海道）長藤俊輔（徳島県）梅原公彦（埼玉県）大里一郎（神奈川県）岩崎努（長崎県）

(113)OVA『センチメンタルジャーニー』

川瀬貴義（東京都）河島太（岐阜県）堀田英一（宮崎県）

(114)『ＤＥＥＰ ＦＲＥＥＺＥ』

川松智史（愛知県）倉林よし子（東京都）平本翔太（神奈川県）千葉英次（鳥取県）福岡繁（青森県）照山秀（兵庫県）山内栄一朗（石川県）内田尚也（静岡県）河原一朗（神奈川県）飯田智史（大阪府）

(115)『ＡＦＲＡＩＤ ＧＥＡＲ』

田原史彦（福岡県）鈴木静恵（岩手県）相楽祐一郎（滋賀県）

(116)『風の丘公園にて』３枚セット

福島美恵（兵庫県）和田俊哉（群馬県）

(117)『ＬＯＲＤ　ＭＯＮＡＲＣＨ～新・ガイア王国～

勝沼昌子（千葉県）藤田真也（兵庫県）駿河裕也（千葉県）伊東吾郎（鹿児島県）弓哲哉（山口県）

(118)『マール王国の人形姫』８枚セット

辻見枝子（埼玉県）淩利華（神奈川県）奥泉可愛（石川県）土屋良介（大阪府）堀篭久美（千葉県）木本早苗（千葉県）高梨雅広（神奈川県）森典信（愛媛県）石田敦士（埼玉県）石川大介（愛知県）

(119)國府田マリ子『だいすきなうた』

及川寛治（宮城県）清水博之（福岡県）杉本裕亮（東京都）

(120)國府田マリ子『雨のちスペシャル』

小泉雅洋（宮城県）中山博貴（静岡県）藤田圭太（大阪府）

(121)『ARMORED CORE MASTER OF ARENA

小西量介（兵庫県）吉田剛司（千葉県）古川満彦（滋賀県）

(122)『あやかし忍伝　くの一番

林秀樹（兵庫県）對馬真実（北海道）井上一也（石川県）原田貴宏（埼玉県）太田茂生（東京都）

(123)『ＦＩＮＡＬ ＲＯＵＮＤ

中山裕悟（福岡県）岡本康延（大阪府）鈴木雄輔（東京都）

(124)丹下桜『New Frontire』

大数見亘（山形県）田中勇一（東京都）魚住哲夫（鳥取県）

(125)『マリオネットカンパニー』３枚セット

浜里卓也（神奈川県）

(126)『坂本龍馬 維新開国

佐藤正弘（福島県）藤井伸也（東京都）三田大祐（愛媛県）

(127)『東京23区制服ＷＡＲＳ』

伊藤崇（埼玉県）佐々木俊明（東京都）志田裕子（東京都）

(128)『サイバー大戦略～出撃！　はるか隊～』２枚組

山崎修（神奈川県）渡部隆将（神奈川県）高橋友憲（愛媛県）武美由紀（新潟県）志知正康（愛知県）鈴木輝子（東京都）東征子（東京都）徳丸志穂（長崎県）大和田星斗（神奈川県）丹羽俊介（大分県）

(129)『アドヴァンストＶ.Ｇ.２』２枚組

阿部隆朗（埼玉県）秋元喬（宮城県）増野博之（山口県）

(130)『アドヴァンストＶ.Ｇ.２

佐藤一春（福岡県）寺内奈美（東京都）後藤哲矢（北海道）

(131)『アドヴァンストＶ.Ｇ.』

堀口卓矢（長崎県）宮内雅明（埼玉県）林下泰英（岡山県）

(132)『メアルギア・ソリッド』

斉藤昭子（大阪府）山口秀行（岐阜県）箕田祐介（三重県）岩田光弘（福井県）大塚勇（静岡県）秋本誠太郎（栃木県）渋谷里恵（東京都）古室直子（静岡県）澤口司郎（大阪府）小林千紗（長野県）

（お詫び）　Vol.100・11ページ、プレゼント⑩ＰＳソフト『キャロムショット２』の提供企業名に誤りがありました。誤（提供：アローマ）→正（提供：アジェンダ ）
読者の皆様・関係者の皆様にお詫びするとともに訂正いたします。

電撃PlayStation Vol.103 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.179のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、4月8日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

早い！詳しい！
攻略情報で選ぶなら！
電撃シリーズ

ぶっちぎりスクープとRPG情報満載のPS情報誌
電撃PlayStation
隔週金曜日発売

遊べる体験版、美麗なムービー、役立つデータ満載のCD-ROM付きPS誌
電撃PlayStation D
毎月15日発売

どこよりも深い最強のドリームキャスト専門誌
電撃Dreamcast
隔週金曜日発売

おもしろさ満点、情報満載のN64&GB情報誌
電撃NINTENDO64
毎月21日発売

美少女&キャラクター満載！ゲームビジュアル情報誌
電撃G'sマガジン
毎月30日発売

オールラウンド・ゲーム・データマガジン
電撃王
毎月8日発売

【1】P179から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】あなたの職業を教えてください。
①小学生 ②中学生 ③高校生 ④予備校生・浪人生 ⑤短大・専門学校生 ⑥大学生・大学院生 ⑦会社員 ⑧フリーター ⑨無職・休職中 ⑩主婦 ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【4】あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入してください。

【5】今号の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。
①[特集]ドラゴンクエストVII ②[特報]スーパーロボット大戦コンプリートボックス ③[特報]ワールドツアーコンダクター 世界夢紀行／ルングルング ～ドロシーの大冒険～ ／ LOVE²トロッコ／ストリートスクーターズ ④[特集]ファイナルファンタジーVIII、⑤[特集]サガ フロンティアII ⑥[企画]To Heart(トゥハート) ⑦[攻略]サイレント ヒル ⑧[攻略]ファイナルファンタジー コレクション ⑨[攻略]チョコボ レーシング～幻界へのロード～ ⑩[攻略]モンスターファーム2 ⑪[攻略]ウンジャマ・ラミー ⑫[攻略]スパイロ・ザ・ドラゴン ⑬[攻略]ヴァンピール 吸血鬼伝説 ⑭[攻略]ミリオンクラシック ⑮[RPG]聖剣伝説 LEGEND OF MANA ⑯[RPG]ペルソナ2 罪 ⑰[RPG]アークザラッド3 ⑱[RPG]Racing Lagoon(レーシングラグーン) ⑲[RPG]グランディア ⑳[企画]ONE(ワン) ㉑[企画]次世代PSレポート ㉒[連載]電撃PocketStation ㉓[連載]DPSソフトレビュー ㉔[連載]電撃PSコロシアム ㉕[連載]4色奴隷 ㉖[連載]電撃プレイクエスチョン ㉗[連載]ウラワザデータベース ㉘[連載]まんがはじめて物語 ㉙[連載]電撃コラムス ㉚[連載]PSの奴隷 ㉛[新作]オメガブースト ㉜[新作]東京魔人學園朧綺譚 ㉝[新作]ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩 ㉞[新作]トロンにコブン ㉟[新作]プラネットライカ ㊱[新作]私立ジャスティス学園 熱血青春日記2 ㊲[新作]メルティランサー3 The 3rd Planet ㊳[新作]サイバーオーグ ㊴[新作]ダンスダンスレボリューション ㊵[新作]ガイアマスター ㊶[新作]サルゲッチュ ㊷[連載]NEXT WAVE? ㊸[企画]エラン ㊹[連載]電撃ナムコスクープ ㊺[連載]電撃NEWS STATION ㊻[連載]電撃ランキングステーション
★数字は右詰めで記入してください。

【6】今号の記事で良くなかったものを【5】の一覧から1つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【7】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②ときどき買っている ③初めて買った

【8】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P240～241)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【9】あなたがソフトを購入する際に、一番参考にする記事を下記から選んでください。
①新作紹介記事 ②攻略記事 ③DPSソフトレビュー ④電撃PSコロシアム ⑤PSの奴隷 ⑥まんがはじめて物語 ⑦電撃ランキングステーション ⑧新作ソフトスケジュール ⑨広告

【10】CD-ROM付録付き増刊号電撃PlayStation Dに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P240～241)から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。

【11】今まで発売されたソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【12】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧ファミ通ドリームキャスト ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮PlayStation Magazine ⑯ドリームキャストプレス ⑰ドリームキャストFAN ⑱The 64 DREAM ⑲じゅげむ ⑳Game Walker ㉑Vジャンプ ㉒ENTa ㉓ゲーメスト ㉔ゲーム批評 ㉕その他
★数字は右詰めで記入してください。

【13】所有しているゲーム機を教えてください(3つまで)。
①プレイステーション ②ポケットステーション ③ドリームキャスト ④ビジュアルメモリ ⑤サターン ⑥NINTENDO64 ⑦ゲームボーイ(カラーを含む) ⑧ネオジオポケット ⑨ワンダースワン ⑩パソコン ⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。

【14】買おうと思っているゲーム機を【13】の欄から選んで教えてください(3つまで)。
★数字は右詰めで記入してください。

【15】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか？ ゲームタイトルを1つ書いてください。

【16】PSソフトの攻略本の購入状況を教えてください。
①買ったソフトの攻略本はほとんど買う ②攻略が難しいソフトについては買う ③たまに買う ④買わない

【17】「ファイナルファンタジーVIII」は買いましたか？
①予約して買った ②予約せずに買った ③買いたいとは思っているが、まだ買っていない ④買わない

【18】【17】で①、②を選んだ方に質問です。「FFVIII」はどこまで進めましたか？
①1回目をプレイしている ②1回クリアした ③1回クリアして、2回目をプレイ中 ④2回以上クリアした ⑤2回以上クリアして、引き続きプレイ中 ⑥1回もクリアせず、途中でやめてしまった ⑦まったくプレイしていない

【19】【17】で①、②を選んだ方に質問です。「ファイナルファンタジーVIII」をプレイした感想を教えてください。
①すごくおもしろい ②おもしろい ③まあまあ ④つまらない ⑤よくわからない

【20】次世代プレイステーションについて発表がありましたが(関連記事はP135～)、次世代PSに興味はありますか？
①すごく興味がある ②少し興味がある ③あまり興味がない ④まったく興味がない ⑤わからない

【21】【20】で①、②を選んだ方に質問です。次世代PSについて、一番知りたいことは何ですか？
①次世代PSの名称について ②発売日について ③価格について ④発売されるソフトのラインナップについて ⑤発売されるソフトの価格について ⑥メモリーカード、コントローラなどの周辺機器について ⑦パソコンとの接続について ⑧用意される通信機能について ⑨詳細な技術情報について

【22】今一番プレイしているPSソフトを教えてください。

【23】電撃プレイステーションに投稿したことがありますか？
①複数のコーナーに投稿したことがある ②電撃PSコロシアムに ③PSの奴隷に ④プレゼントに ⑤今回が初めて

 DPS Vol.100「ありがとう100号記念 SPECIAL PRESENT」の当選者発表は、P176に掲載されています。

電撃PlayStation 103号の読者に贈る
読者プレゼント Vol.103

1『テイルズ オブ デスティニー』ドラマCD 地上編3巻セット（提供：ムービック）

セットで3名

▲人気RPG『テイルズ オブ デスティニー』のストーリーにアレンジを加えた内容のドラマCD。この地上編のあと天上編の発売もあるぞ。

2『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』春麗3点セット

3名

▶AOU名物ともいえるメーカー製のペーパーバック。春麗のポスターと『ストIII 3rd』のチラシをセットにして3名様に。

（提供：カプコン）

3『小さな巨人 ミクロマン』復刻版（提供：タカラ）

各1名

◀ソフト発売にあわせて制作された、復刻版。ジョン、ジャック、ジェシー、ジョージから1体を。

4『サンバギータ』トレーディングカードBOX

3名

▲こちらは「サンバギータ」のビジュアルを使用したトレカ。BOXで3名の皆様に。

（提供：アマダ）

5『季節を抱きしめて』トレーディングカードBOX

1名

▶やるドラ第2弾『季節を抱きしめて』の魅力をカードに凝縮！ BOXで1名様にプレゼントしちゃうぞ。

（提供：アマダ）

6『お嬢様特急』グラフィックデータ集 メモリー・オブ・プリンセスエクスプレス

3名

▲「お嬢様特急」のイベントビジュアルをあますところなく詰め込んだ1冊。シナリオの花田先生のサイン入りだ。

（提供：メディアワークス）

各3名 PSソフト

すっかり暖かくなり始めました。もちろんゲーム業界もです。そんな暖かい春にこの4本はいかが？

7『ワールドネバーランド2 ～プルト共和国物語～』

▲プルト共和国の住人になって、人生を楽しむライフSLG。ポケステにも対応だ。

（提供：リバーヒルソフト）

8『家にポチがやってきた ～in My Pocket～』

▲ポケステ対応の育成SLG。犬のしぐさが、とにかくかわいいバーチャルペットだ。

（提供：コナミ）

9『RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～』

▲独特の世界観が魅力の3D・ACT。剣で、銃で悪人どもをブチのめすのだ！

（提供：ウエップシステム）

10『SILENT HILL』

▲暗闇の恐怖を演出したホラーAVG。数々の謎を解きながら姿を消した愛娘を捜して街中を探索するのだ。

（提供：コナミ）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。3番のミクロマンのキャラクターは選べません。前号で紹介した「RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～」のテレホンカードはソフマップの予約特典ではなくメッセ・サンオーの予約特典の誤りでした。メーカー関係者ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけいたしました。謹んでお詫び申し上げます。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、178ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.106（4月23日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

郵便はがき

おそれいりますが
50[illegible]
はってください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館

㈱メディアワークス
電撃PlayStation 編集部
「プレゼント Vol.103」係行

住所	都道府県 〒		
氏名	フリガナ	☎	(　　)

●今号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですので気づいたことをお書きください

・黒色の筆記用具で**濃く**書いてください。

標準字体

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

【記入例】

0 9 3 0 7

0 1 2 , 2 5 4

【1】 【2】 【3】 【4】

【5】 , , 【6】 【7】

【8】 , , 【9】

【10】 , ,

【11】

【12】 , , 【13】 , ,

【14】 , ,

【15】 ゲーム名

【16】 【17】 【18】 【19】 【20】 【21】

【22】 ゲーム名

【23】

この中にはなにも書かないでください

人気キャラのオリジナルグッズが勢揃い!

電撃屋

イラスト：中野 豪

'99 in KINOKUNIYA

books >>> multimedia

紀伊國屋書店新宿南店3F

連日大盛況の「電撃屋」もいよいよ4月6日まで!
100種類の人気ゲームソフトのテレカをはじめ、ゲーム・アニメのキャラクターグッズが大集合。
もちろん、電撃屋だけのオリジナル商品も続々入荷中!
今すぐ新宿へGO!

「ドラゴンクエスト」（エニックス）
「ヴァンパイアセイバー」（カプコン）
「玉繭物語」（元気）
「アンジェリーク」（コーエー）
「ときめきメモリアル」（コナミ）
「テイルズ オブ ファンタジア」（ナムコ）
「マリオネットカンパニー」（マイクロキャビン）
「超兄貴・うみにん」（メサイヤ）
「リフレインラブ2」（リバーヒルソフト）
「ゲートキーパーズ」（角川書店）
「初恋バレンタイン」（ファミリーソフト）
「悠久幻想曲シリーズ」（メディアワークス）
などのグッズを多数入荷!

いよいよ4月6日まで!

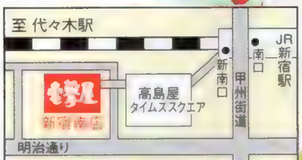
営業時間10:00～20:00

主催：紀伊國屋書店新宿南店
後援：メディアワークス
協力：元気、カプコン、コナミ、エニックス、マイクロキャビン、リバーヒルソフト、メサイヤ、コーエー、角川書店、ナムコ、ファミリーソフト ほか（順不同）

人気作家のサイン会も目白押し!

日　程	作　家	参加資格および人数
3月27日（土）	高雄右京	当日、紀伊國屋書店新宿南店にて最新刊『リーフファイトトレーディングカードゲーム　公式ガイドブック』（Dセレクション）をご購入された方、先着150名様にサイン会の参加券を配布いたします。
3月28日（日）	矢上　裕	当日、紀伊國屋書店新宿南店にて最新刊『エルフを狩るモノたち！』（電撃コミックス）をご購入された方、先着150名様にサイン会の参加券を配布いたします。
4月3日（土）	高畑京一郎	当日、紀伊國屋書店新宿南店にて最新刊『ダブル・キャスト』（単行本）をご購入された方、先着150名様にサイン会の参加券を配布いたします。

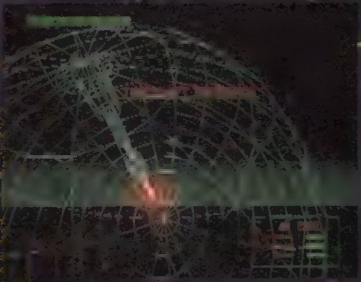
※場所：紀伊國屋書店新宿南店3F特設会場　※時間：毎回15：00～



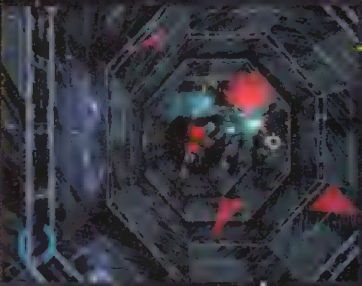
JR新宿駅南口より徒歩2分

●お問い合わせ　メディアワークス営業部 TEL:03-5281-5203

DENGEKI SOFT STATION
電撃ソフトステーション
期待の新作満載
オメガブースト
東京魔人學園朧綺譚
ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3 旅立ちの詩
トロンにコブン
プラネットライカ
私立ジャスティス学園 熱血青春日記2
メルティランサー THE 3rd PLANET その他
イラスト／鈴城芹



CAMPAIGN



TRAINING

REPLAY

あらゆる3D空間を自由に、ハイスピードで駆け抜ける…。3D・STGの醍醐味とも言える快感を、誰でも存分に味わえるタイトルが発売されるぞ。開発は『GT』でおなじみのポリフォニー・デジタル。『GT』で開花した美しいグラフィックはもちろん、すべてのユーザーを楽しませるよう練られたシステムにも注目だ。

『GT』のポリフォニー・デジタルが 3D・STGに新境地を切り拓く!!

OMEGA BOOST™

Special Force EX Generation Productnoid is exceptional product of Networks in ruined intellectual chaos of Alphacore constructions of computerized global Networks... this is the OmegaBoost.

STG	オメガブースト	4/22	▶SCEI ▶¥5,800（予）
		▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)	

 ©Sony Computer Entertainment Inc.

3D・STGが苦手な人でも、得意な人でもOKなゲームシステム

「オメガブースト」の基本的なゲームシステムは、3D空間内を自由に飛び回りながら敵機を撃破していくという、「エースコンバット（ナムコ）」を始めとする3D・STGに近いスタイルをとっている。しかしプレイしてみると、これらのタイトルとは一線を画する要素が随所に盛り込まれていることがわかるはず。特に、画面から3D空間を把握できないプレイヤーでもゲームを充分楽しめる操作システムは、このジャンルに風穴を開けるものになるはずだ。

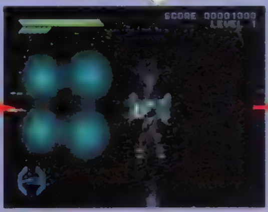
5年越しの1本！
◀実はPS初期の頃に「レッドプラズム」として発表され、5年の時を経て今回の発売となったもの。高い完成度が成熟期間を感じさせる。

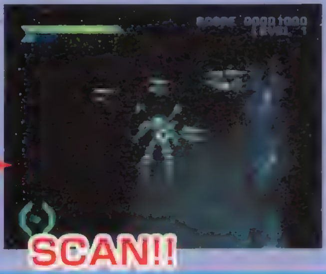
for Beginners① SCANボタン

敵がやって来る方向へ ボタンひとつで旋回可能

最大の特徴は、L1ボタンによる敵機の捕捉だ。これは画面左下のレーダーが敵を探知したときにL1ボタンを押すことによって、自機が自動的に最寄りの敵機のいる方向へ旋回してくれる、というもの。3D空間をいまいち把握できない人でも、L1ボタンを押しながら敵機を攻撃していれば敵の攻撃が激しくない前半のステージなら楽々突破できるのだ。

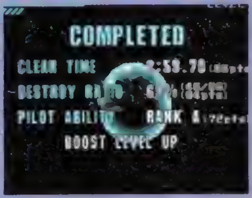
レーダーが赤く点灯して敵機の接近を伝えたら、L1ボタンを押しっぱなしにすれば自機は敵の方へ。あとは攻撃をかわしながら相手を倒すだけだ





for Maniac ランク

ランク＆パワーアップ！
▶プレイ内容次第で自機がパワーアップする。効率よく戦えばそれだけ先が楽になるぞ。



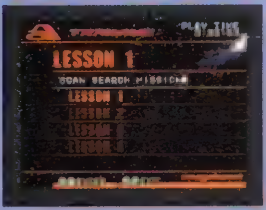
ステージ毎に腕前を評価 スコアアタックも熱い

ゲームは全9ステージで構成されている。各ステージをクリアするごとに敵機の撃墜率やプレイ時間を算出、プレイヤーの腕前を評価してくれるぞ。また、一度プレイしたステージは別モードで何度でも遊べるようになっているのだ。

for Beginners② トレーニングモード

操作に慣れるための トレーニングを用意

L1ボタンによるSCANを始めとする各種操作に慣れるため、別にトレーニング用のステージをプレイするモードが用意されている。このモードの難しくないので、あまりSTGに馴染みのない人でも操作をじっくり覚えることが可能だ。このモードでもクリアすると所要時間などのプレイ内容を評価してくれる。



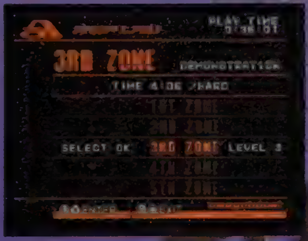
▲トレーニングモードは4ステージで構成。好きなところから始められる。

▲ステージにはそれぞれテーマがある。必要な操作を重点的に鍛えるのだ

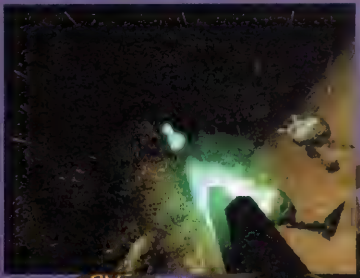
for All Players リプレイ!!

「GT」でも好評のリプレイモードを搭載！ リプレイデータの保存・再生ももちろん可能

「GT」で全国のプレイヤーを魅了したリプレイモードは「オメガブースト」でも健在。爆発光に照らされる自機や、両者の銃火が交錯する様子など、美しいシーンがさまざまなアングルで再生されるのだ。通常のモードでは自分がプレイした最後のステージの様子がリプレイされるが、ステージセレクトできるようになってからなら、プレイしたことがあるステージまで好きなところを再生できるぞ。実際のプレイがイマイチでも、カッコ良く見えてしまうから不思議な感じだ。



◀スタッフの手によるデモンストレーションも用意されている。もちろんステージはクリアしているぞ。華麗なテクニックについていけるか？



■6種類のカメラワークで魅せる!!

リプレイ中のカメラアングルは、6種類用意されている。各アングルはひとつひとつ切り替えて堪能できるほか、CPUに切り替えを任せることも可能だ。また、決められた6アングルのほかに、プレイヤーが視点を変えることができるカメラモードもあるのだ。

前半6ステージを一挙公開!! 人類最後の

基本的な構成は、各ゾーンにいるボスを倒せば次へ進めるステージクリアタイプのシステムをとっている。ステージによってはムービーが挿入されることもあるぞ。初めての人でも操作に戸惑わないゲームだが、ゲームを進めればそれなりの難度になるので、きちんと敵を倒して自機をパワーアップさせていこう。なお、CG監修やメインメカデザインには、「超時空要塞マクロス」の河森正治氏が起用されているのだ。

PRE-STORY

時は近未来、生活圏を宇宙のはるか遠くまで広げた人類は、突然ネットワーク上でコンピュータの反乱に見舞われる。対人反乱分子による地球への攻撃が続く中、人類は彼らに対抗できる唯一の機動兵器「オメガブースト」を設計。これに搭乗したレスター中尉は、反乱分子の首魁であるアルファコアの攻撃を実力で排除しながら、惑星η（イータ）に存在するタイムシャフトを突破し過去へと向かう。目標はアルファ・コアの存在原因となった人類初のコンピュータ「ENIAC」が製作された1946年、アメリカ・フィラデルフィア…。

3つの武装を搭載する自機オメガブーストを使いこなせ

プレイヤーが操作する自機「オメガブースト」の武装は、バルカンとロックオンレーザーの2つが標準装備されているほか、レベルアップすることによって必殺技とも言える攻撃法が可能になる。標準装備はボタンひとつで使い分けることができるぞ。

また、バーニアを吹かしてダッシュしたり、逆に空中で静止するといった攻撃以外の操作ももちろん可能だ。状況に合わせて使い分けていこう。

◀攻撃後にダッシュで一気に離脱。

▲視点を主観と自機後方の2つに切り替えることができる。主観視点はかなりの迫力だ。

バルカン

自機の右手に装備された銃身から発射される。連射はセミオートなので、適当な間隔でボタンを押せばバリバリ撃てるぞ。視界に入っている敵に向かって弾丸が飛ぶ上、攻撃力もそれなりにあるので、3D・STGには珍しく使いでのある武装になっているのだ。とくに、動きの速い敵や接近戦で威力を発揮する。

ロックオンレーザー

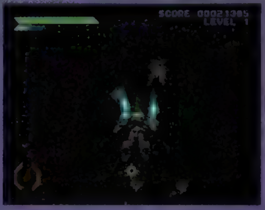
敵を追尾するレーザー。攻撃ボタンを押さないでいると正面にいる敵機をロックオン、ボタンを押すと機体後部から発射される。ロックオンは一定時間たつと解除されてしまうが、一度発射されたレーザーは敵に命中するまで追尾する。自機がパワーアップすると、一度にロックオンできる数が増えるぞ。

ヴァイパーブースト

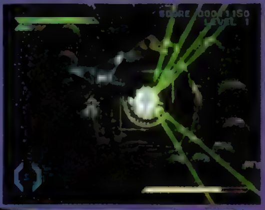
レベルアップによって追加される装備。L2ボタンを押しっぱなしにすると、自機が青い光に包まれ敵機に向かって体当たりを敢行する。攻撃はブーストゲージの続く限り行なわれるが、途中で攻撃をやめてゲージを温存することも可能だ。ブーストゲージは敵機を倒すと溜まっていく。

1st ZONE 浮遊要塞WOLMUZ
オメガブーストの進路を阻む敵要塞を撃破せよ

惑星ηへ向かう進路上に展開する敵部隊と交戦するステージ。敵は編隊を組んだ機体を数回繰り出した後、アステロイドを利用した兵器を出してくる。この兵器は中央のレーザー発射口が弱点だが、発射口が開いてレーザーを撃てる状態にならないと攻撃が通用しないのだ。周りのいん石も攻撃できるので、撃墜数を上げたいのならなるべく破壊しておきたい感じだ。アステロイド兵器を破壊すると、本命の敵要塞が護衛戦闘機と共に出現する。



◀[illegible]が3機編隊で向かってくる。[illegible]



◀アステロイド兵器[illegible]

▲ステージ最後に出現する敵要塞。多数の護衛戦闘機を内部に格納しているようだ。

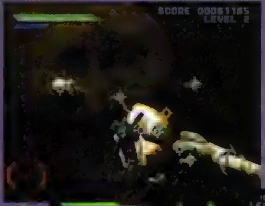
◀[illegible]の上部へ接近する。自機と比べて、その巨大さがうかがわれる。

2nd ZONE 惑星η成層圏
衛星軌道上に展開する防衛線を突破せよ

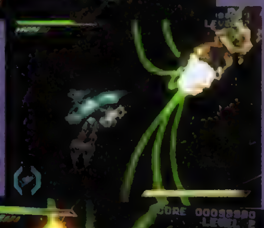
惑星ηをバックにした衛星軌道上の戦い。ロケットに積まれた敵機との戦いの後、衛星基地が行く手を阻む。敵は人型機動兵器を発進させてくるほか、各部に対空砲座が設けてあるぞ。そして、ラストは自機に似た機動兵器と一騎打ちだ。この敵は最後にワープで逃走するが、再び戦うことがあるのだろうか？

▶[illegible]

◀[illegible]からは対空砲[illegible]してくる。



◀[illegible]



▶[illegible]

▲[illegible]

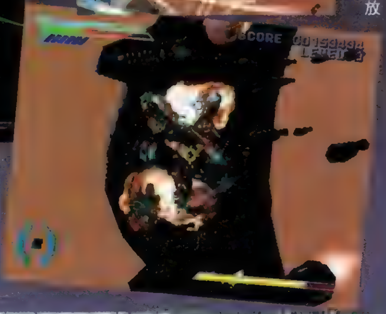
希望を託してオメガブースト発進せよ！

3rd ZONE 惑星η上空
敵制空部隊を退け ηの地表へ向かえ

大気圏内での空中戦。ここは、とにかく序盤に編隊を組んで攻めてくる敵戦闘機がカッコイイ。排気煙を引いて飛び回る姿はなんとも言えないものがあるぞ。ラストは巨大な飛行要塞が浮上してくる。ここは、敵の上空へ行くと無数の対空砲火が自機を捉え、機体の下へもぐり込むと爆弾を投下してくる。さらに正面にはレーザー砲も備えられているのだ。

▶戦闘機編隊。機銃もまとめて使われると厄介だ。

◀全身からミサイルを放つ敵の人型機動兵器。

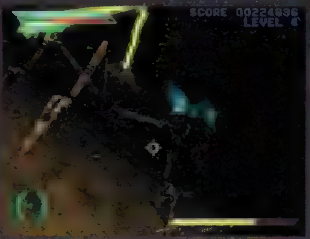


▲▶ゾーン3のラストに登場する飛行要塞。本体は鈍重でほとんど動かないが、死角がないかと思えるほどに激しい砲火が自機を襲う。とくに機体上部から撃ってくる誘導レーザーは確実にこちらを捉えてくるので大変なのだ。機体下部から爆弾を投下してくるさまは圧巻だ。

4th ZONE 惑星η地上
地上部隊と交戦し タイムシャフト入り口を確保

惑星ηの地表スレスレで敵地上部隊と戦うゾーン。ここは、序盤を除いて敵が砂漠状の大地に潜って自機との距離を詰めてくるため、比較的接近戦になりやすい。中盤ではクモのような4脚兵器が登場する。この敵は、本体から稲妻のようなエネルギー体を放って自機を捕捉しようともくろむ。これに捕まると機体の自由が効かなくなってしまうのだ。

そして、ラストは戦車を思わせる移動要塞が出現。巨体に似合わぬ機動性の良さを見せつけてくるぞ。



▲敵の4脚歩行兵器。てっぺんから発するエネルギー体で敵を捕捉、ダメージを与える。

▲地中から飛び出してくるので、戦いはいきおい接近戦になりやすい。地面へぶつかってもダメージにはならないので、それほど神経質になる必要はない。

◀ボスの移動要塞との戦い。ブロックに分かれた各部を変形させて、多彩な攻撃パターンで自機を追いつめる。

5th ZONE タイムシャフトⅠ
シャフト内の障害を排除し 1946年へワープせよ

シャフトの奥へ向かって進む強制移動ゾーン。徐々にスピードがアップしていくが他のゾーンでは使えるブレーキが使えないのだ。敵はおもにミサイルを装備した戦闘機と、シャフト内に設置された砲台が相手だ。敵は進行方向だけではなく真後ろからもやってくるぞ。さらに、シャフト内にはパイプが張り出していたり、部分的に狭くなったりと、さまざまな障害物がオメガブーストを妨害する。ラストはクモのような機動兵器が相手だ。

▲編隊を組み、正面まで来てから攻撃態勢をとる敵戦闘機隊。

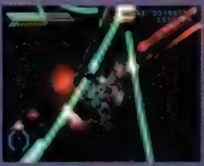
◀根元を破壊すれば、障害物は消滅する。

▶背[illegible]はミサイル[illegible]足に[illegible]発射口[illegible]

▲後ろから自機を襲う敵。真後ろから来た相手にもSCANボタンは反応してくれる。

6th ZONE 機動戦艦DELGRET
敵艦隊を撃破して シャフトのある星へ進路をとれ

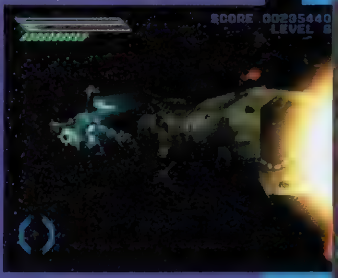
タイムシャフトを通過して1946年へ来たはずのレスター中尉。しかし、目の前にあるのは敵の大艦隊だった……。このゾーンは敵の宇宙艦隊との戦闘がメインとなる。艦首からレーザーを撃つ敵艦隊を全滅させると、艦自体が巨大なレーザー砲となっている敵旗艦が動き出す。この敵は、艦首のレーザー砲だけではなく、ハリネズミのように配置された対空砲も強力なのだ。



◀敵艦はこちらに合わ[illegible]

▲側面の砲台が自機を捉える。艦の中央からはホーミングレーザーがくるぞ。

▲違う時代へワープしてしまう主人公。その先には……。



▶[illegible]

東京魔人學園朧綺譚

AVG **東京魔人學園朧綺譚**

4/22（予）	▶アスミック・エースエンタテインメント
	▶¥3,800
▶MC（3ブロック）、AC（DS対応）	

シリーズの外伝的ソフトと言える『東京魔人學園朧綺譚』。新作ストーリーやビジュアルモードなど、バラエティに富んだ内容で、ファン必見の内容になっている。今回は新たに判明した、第零話のストーリー紹介と、噂の螺旋洞の全貌に迫っていくぞ！

新たな『魔人』の魅力に迫る！

発売まであと1カ月あまり、ファンの期待も高まっていることだろう。今まで公開された情報を見れば、今作のスペシャルディスクとしての充実ぶりは一目瞭然。今回も新ビジュアルはもちろん、ストーリー&「詰め『魔人』」ともいうべき螺旋洞をピックアップして大紹介！

ジュヴナイル伝奇は、まだ終わらない…

ファン感涙のスペシャルディスク

今回紹介している新ストーリー＆螺旋洞以外にも、見どころはたくさんある。「剣風帖」で使用されたビジュアルを見られるものやBGM、クイズなどモードが充実。

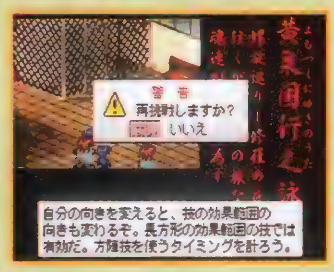
◀クイズはかなりディープな問題が！

◀螺旋洞とは別に、旧校舎のパワーアップ版も収録。

新たなる挑戦…!!

螺旋洞

螺旋洞とは、「1ターン以内に敵を全滅せよ」など、条件の決められた戦闘モード。使用できるキャラや強さが決められており、難易度はかなり高いのだ。



◀ゲームオーバーになると、ヒントが表示されるのだ。

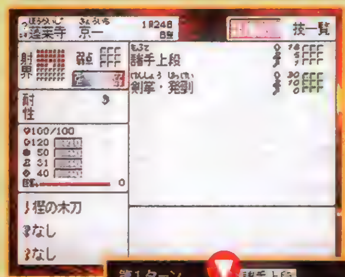
初級編 修行

まずは小手調べ

まずは、螺旋洞の中でも一番簡単な問題を紹介しよう。なお螺旋洞では、『剣風帖』のセーブデータは使用できない。各問題ごとには、キャラのレベルまでキッチリ決まっているので、よく考えて行動しないとクリアは難しいぞ。また各問題には、ちょっとしたストーリーもあるのだ。ちなみに、この問題は……単身、修行のために旧校舎を訪れた京一。しかし、一瞬の隙をつかれ敵に囲まれてしまう……という内容だ。

◀始まったらむやみに動かず、状況の確認をしよう。まずは頭の中でシミュレートだ。

攻撃範囲を把握しよう



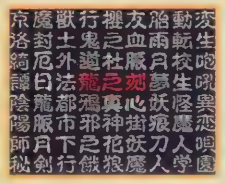
◀1ターンで全滅させなくてはならない。始まったらまず、使える技の種類と攻撃範囲、消費行動力を確認しよう。

▶まず、うしろの一匹を諸手上段で倒す。残りの敵はギリギリまで近づき、剣掌・発剄で一掃するのが正解だ。

 ©1999 Asmik Ace Entertainment Inc.／SHOUT!DESIGNWORKS イラスト／小林美智

7つのストーリーが楽しめる
生物室

新作ストーリーとして、5本の外伝と、『剣風帖』の第壱話の前のストーリーに当たる零話が収録してある。どのストーリーもそれぞれメインとなるキャラの、意外な一面をかいま見ることができるのだ。これらは、まさにファンのためのスペシャルプレゼントと言えるだろう。



◀ストーリーセレクト画面もなかなか凝った作りになっている。

5つの外伝を収録

「剣風帖」にも、2つの外伝が収録されていたが、この「朧綺譚」には全部で5つの外伝が収録されている。もちろん、すべてこのゲームのみの新作なのだ。また、ストーリーだけでなく、ビジュアルや新キャラも追加されているぞ。ちなみに、5つの外伝タイトルとメインキャラは以下のとおり。参話「真心」（メインキャラ・芙蓉）。四話「雨月」（メインキャラ・如月）。伍話「月下之花」（メインキャラ・壬生）。六話「厄日」（メインキャラ・霧島）。七話「傷跡」、（メインキャラ・マリア）。

これらの外伝は前作のセーブデータを使うと、本編で使った主人公の名前が表示されるのだ。

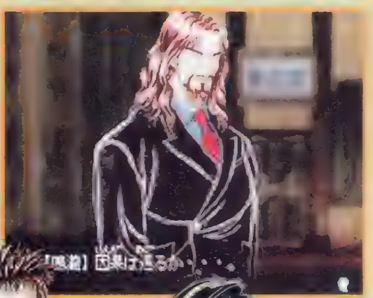
▲母の薬を取りに病院を訪れた壬生。そこには看護婦の姿をした比良坂がいた。2人の出会いは偶然なのか？

◀如月は敵との戦いで倒れ、同級生の少女に助けられる。

今語られる、主人公の悲しい宿命

明日香学園に在籍する主人公。ある日、同級生の青葉さとみ、比嘉焚実と出会った日を境に、彼の周りで不思議なことが起き始める。また、妖しい術で他人を操る東京からの謎の転校生、実の父親の親友と名乗る男・鳴滝の出現は何を意味するのか？

零話が終わると自動的に第壱話（『剣風帖』のものと同じ）が始まり、クリアすると第弐話から始められるデータが作成されるのだ。



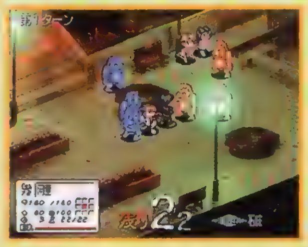
鳴滝冬吾
亡き父の親友を名乗り主人公に近づいてくる。彼の目的は？

比嘉焚実
主人公とは別のクラスだったが、さとみとともに知り合う。

青葉さとみ
ふとしたことで、主人公と知り合う少女。比嘉とは幼なじみ。

中級編 反撃
発想の転換が必要

今度はさらに難しい問題を紹介しよう。使用キャラは京一、美里、小蒔、醍醐と4人に増えているが、「修行」と同じくターン制限は1ターンだ。ただ普通に戦っていたのでは、まずクリアは不可能。ここで注目すべきは、直線上の敵に大ダメージを与える小蒔の技、通し矢。つまり、この問題のカギはノックバックを利用し、敵を一列に並べることなのだ。



◀味方キャラは全員レベルが1。敵の体力と弱点を見て、使える技を考えよう。

ノックバックも利用しよう

▲まずはノックバックを利用し、敵キャラが一列になるようにいろいろな技を繰り出せ。

▶通し矢でも一撃では葬れないので、攻撃力がアップする技、智天使の青を小蒔にかけよう。

▶あとは、一列に並んだ敵にめがけて通し矢を繰り出そう。これで問題クリアとなるのだ。

問題は全50問！健闘を祈る！

ドラマシリーズの最終章の最新情報を大公開!!

◀本人の気も知らず、主人公を励ます詩織。マラソンに打ち込む主人公の懸命な姿は、離れすぎた幼なじみの距離を縮めていく……。

高校生活最後の冬、主人公は憧れの幼なじみに告白を決意する。しかし、そんな彼を待っていたのは「いつまでも仲の良い幼なじみで～」というひと言。激しい自己嫌悪の中で自分を見つめ直した主人公は、卒業式前日のマラソンで自分を試すことに…。「旅立ち～」では主人公と詩織をメインに、すべての「ときめき」キャラたちの人間模様が描かれる。シリーズ最多のミニゲームや、思わず涙する展開など、一度でも「ときめき」に触れたことのある人は必見だ!!

▲きらめき高校のヒロインにして憧れの幼なじみが、まだ「おとなりのしおりちゃん」だった頃の1シーン。本編で公園の木に刻まれていた2人の思い出が、色鮮やかに甦る。

2人の幼年期は?

本編でもあまり触れられなかった2人の過去が、物語の核心に関わるエピソードとして綴られる。金月真美さん（詩織CV）の愛らしい演技にも注目だ！

◀こんなほろ苦い思い出すら、主人公が走り続ける原動力となっていく。

秋穂みのり

大所帯となったサッカー部で、後輩マネージャーとともに一生懸命仕事をこなす。4月から3年生となる秋穂はなんとか先輩らしく振る舞おうと頑張るが、後輩との隙間は広がるばかり。卒業式を前に、彼女はある決意をするが…。

◀虹野沙希が目標というだけあって、何とも女の子らしい一面が垣間見られる。

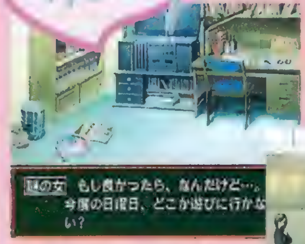
マラソンの結末は?

「上手くいかなければよけいに落ち込むことになるぞ」という好雄のアドバイスをよそに、主人公はマラソンにすべてを賭ける。果たして、マラソンの結末は？　そして、主人公と詩織の恋の行方は……。

▶主人公は憑かれたように走り続ける。清川さん仕込みの厳しいトレーニングの成果はいかに？

▲受話器を置いて、数年ぶりに窓越しの会話をする2人。詩織のセリフもかなり気になるところだが、うっすらと浮かべる涙の理由は？　この結末は自分の目で確かめるしかないっ!!

Check 館林編のストーリーも ちょこっとだけ お見せします!



トレーニングを始めた夜、主人公に間違い電話がかかってきた。成り行きで相手の女の子の相談に乗った主人公。その後も何かと相談に乗り、やがて2人は会う約束をするのだが……。最後まで「謎の女」を貫き通した館林見晴。「旅立ち～」ではもう1人のヒロインとして、どのように描かれるのだろう。

▲シチュエーション的には本編のそれを思い出させる。彼女のタックルがないのは寂しいかも（笑）。

▶常に主人公を見守り続けてきた彼女。その健気な想いがようやく実を結ぶのだろうか？

「私、高校時代にやり残したことがあるの……」

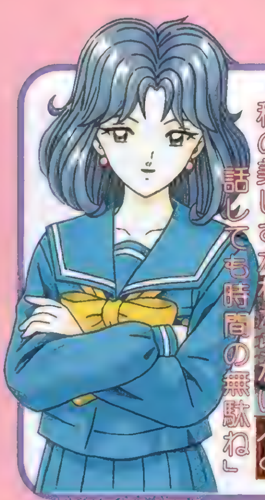
ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3

旅立ちの詩（うた）™

『ときめき』シリーズを締めくくる感動の最終章。今回は、発売直前に飛び込んできた「気になる情報」とともに、卒業を控えた各キャラの様子を紹介していこう。

AVG ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩	4/1	▶コナミ
		▶¥5,800
		▶MC（2ブロック）、PS（5ブロック）

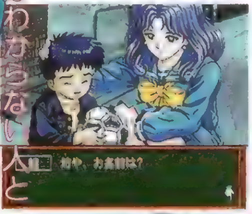
©1994 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



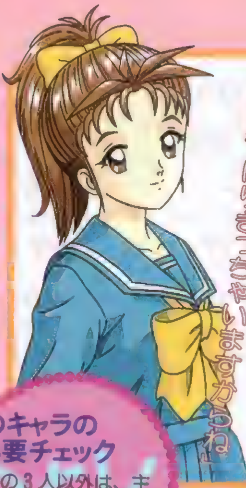
鏡 魅羅

「私の美しさがわからない人と話しても時間の無駄ね」

卒業後にはモデルと噂される彼女だが、オーディションでの意外な評価に思い悩む。そんなとき、主人公の何気ないひと言にカチンときた彼女は、主人公を公園に呼び出す。そこで2人が出会ったのは……。



◀この優しさこそが、彼女の「本当の美しさ」では？



早乙女優美

「優美、はりきっちゃいますからね」

廊下を歩く主人公の耳に、何やら騒がしい声が……。調理実習室では、秋穂の助けを借りた優美が、手作り料理に悪戦苦闘！ うやむやのうちに特訓につきあうことになった主人公は、意外な目的を知る。飽きっぽい性格の彼女は、最後までやり遂げられるだろうか。

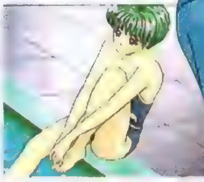
▶不器用がたたって怪我を負った優美は、表情にもかげりを見せ始める。

おなじみのキャラのストーリーも要チェック

詩織、優美、好雄の3人以外は、主人公とまったくの初対面から始まる。本編とは異なり、どのような出会いが描かれているかも気になるところ。

清川 望

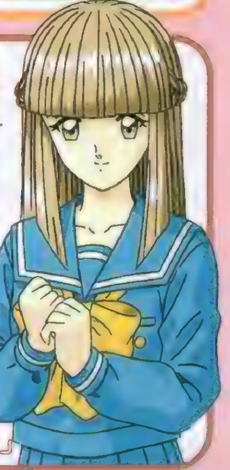
好雄の下心がきっかけとなって、主人公のマラソンのコーチとなる。熱心に教えてくれる彼女だが、自身のこととなると今ひとつ情熱が感じられない。そんな彼女の悩みとは……？



▶プールサイドで膝を抱える清川。大好きなはずの水泳が、彼女の重荷に変わってしまうのか。

「卒業しても今までと同じ水泳三昧の日々が待っているってわけね」

美樹原愛



思い出の少ない高校生活を振り返って思い悩んでいた彼女は、同じ悩みを共有している主人公に励まされる。内気ながらも前を向いた彼女は、一匹の傷ついたカラスと出会う。時を同じくして、校内ではカラスのイタズラが頻発して……。

◀優しすぎる美樹原には、どんな動物であっても見捨てることはできなかった。

「私のことなんてみんなすぐ忘れちゃうんだろうなって……」

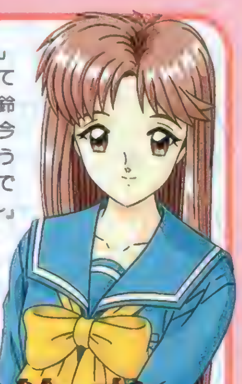
Check 『虹色の青春』『彩のラブソング』のセーブデータで「卒業編」が登場

▲この笑顔が見たければ、『虹色～』をクリアすべし！ どんなシチュエーションなのかはプレイしてからのお楽しみ。

ドラマシリーズ前2作をプレイした人に朗報!! 前作のクリアデータが入ったメモリーカードを使ってプレイすると、『虹色～』と『彩～』の「卒業編」が登場するぞ。これで虹野さんにメロメロなアナタも、片桐さんラブラブな担当編集も狂喜乱舞。サブキャラとして『旅立ち～』にもちょこっと顔を見せる2人だけど、このおまけは見逃せないネ。

◀おまけをプレイしないと見られないエピソードもある!?

虹野沙希



人気バンド「彩」のキーボードとして活動にも力の入る鈴音。残念ながら、今回は彼女の活躍をうかがい知ることはできなかった。『彩～』のデータがなくても出会えるということなので、前作をプレイしていない人でも安心。

美咲鈴音

▶かわいい後輩の笑顔とも今日でお別れ。できることなら、伝説の樹の下で逢いたかった……!?

片桐彩子

卒業式の放課後、伝説の樹でキミを待つのは…？

新キャラ&ステージに

これまで謎に包まれていた新キャラたちの設定、それにステージの様子が明らかになる画面写真をついに入手！　そこで今回は「キャラクター」、「ステージ」の2つに絞り、いままで紹介した情報も併せて重点的に紹介していくぞ。前作「ロックマンDASH」ではライバルだったトロンとコブンたちが繰り広げる悪事（？）の数々にご期待！

ジャンルも決定!! アクションバラエティ!?

▶どうやら前作のようなアクション重視の作品ではないらしい。楽しい要素が満載されて期待度は120%！

登場する主要キャラをまとめてチェックだ

キャラクター

借金のカタに捕まった兄ティーセルと弟ボーンを救うため、ボーン一家の長女トロンちゃんがコブンたちを従えお金を稼ぐ！　というのが大まかな物語。その物語に登場する主要キャラをまとめて紹介だ。

一家を支えるしっかり者の女の子

トロン・ボーン
本作の主人公。借金を返すためコブンたちを従え大奮闘！

コブン
トロンに造られた戦闘員。戦闘から雑用まで幅広くこなす。

空賊ボーン一家のリーダー

ティーゼル・ボーン
トロンの兄。母艦再建のため借金を作り返済に追われている。

怪力自慢の末弟

ボン・ボーン
トロンの弟。まだ赤ん坊なので「バブー」としか話せない。

正義感の強い熱血婦警

デニッシュ・マーマレード
街を荒らすトロンたちを追いかける婦警。ちょっぴりドジ。

オカマ言葉で話すダテ男

グライド
借金の取り立て責任者。超一流のメカ操縦のウデを持つ。

トロンにコブン

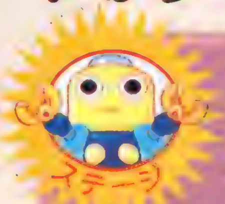
ACT	トロンにコブン	夏予定	▶カプコン
			▶¥5,800
			▶MC（ブロック数未定）

ロックマンDASHシリーズ

新たに入手したキャラライラストと画面写真をもとに『トロンにコブン』の見どころを徹底紹介だ！

©CAPCOM CO., LTD.　※画面は開発中のものです。

関する情報を続々キャ〜ッチ!!



ステージは選択方式 ノルマをこなしてお金を稼げ

1つのミッションには、いくつかのステージ（ACT、RPG、PZGなど）が用意されていて、それらを自由に選んで挑戦することができるぞ。ステージを決定すると、まずデモが挿入され、そこでのエピソードやクリア条件などが説明される。ステージが始まったら、勝手に動き回るコブンたちに指揮弾（詳細は下のコラムで！）で命令し、ノルマのクリアを目指していくことになる。より多くのノルマをこなせば、それだけ多くお金が稼げるぞ。規定の数だけステージをクリアすると次のミッションに進み、それと同時に物語も展開していく。今回は、港ステージ、ダンジョンステージを紹介するぞ。さて、どんな仕掛けが待ってるのかな？

▶獲得金額の高いものは難易度も高そう。各ミッションの仕掛けにも期待大なのだ。

▲運搬用に改造？　どうやらトロンのメカ「グスタフタンク」は万能ではないらしい。戦闘仕様もある？

港ステージ　港に置いてあるコンテナをまとめてイタダキ!!

▲▶港でマツザカギューが入ったコンテナを発見！停泊している母船まで運ぶのだ。

くわしいルールは不明だが、どうやら港ステージはPZGみたいだ。ターゲットはマツザカギューのコンテナ！　これをいくつ運ぶことができたかが、入手金額に影響しそう。簡単そうだけど、実はとんでもない仕掛けがある!?

▼運搬回数は制限付き？　余計な動きをすると全部は運べない。

隠された財宝を求めてレッツゴー!!　ダンジョンステージ

ダンジョンステージには、お宝の捜索で来るみたいだ。ただ薄暗い内部には危険がいっぱい！　指揮弾を使って上手にコブンたちを操作しないと、ワナにはまったり、敵が出現したりなど逆にピンチを招くこともあるようだ。かなり忙しくなりそう……。

◀▼指揮弾を打ち込んだとしても、コブンたちが必ず目的を果たしてくるとは限らない。ときにはドジなヤツが、敵を呼び寄せてしまうことも！　ただ失敗してもあんまり怒らないであげてね。

指揮弾システムで情報収集!!

物を調べたり、人と会話したり、敵を攻撃するのは主にコブンたちの役目。彼らに命令するには指揮弾を使うことになる。指揮弾を対象物に撃ち込むことで、コブンたちを操ることができるぞ。

◀照準を合わせて発射し、コブンたちを向かわせよう。

トロンとコブンの 目指せ!! 借金返済！ 兄弟救出作戦 4コママンガ大募集!!

[illegible]

応募のキマリ

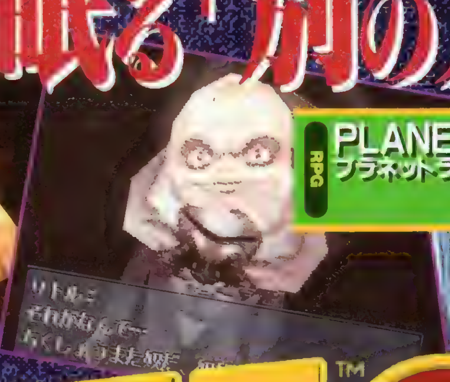
[illegible]

あて先

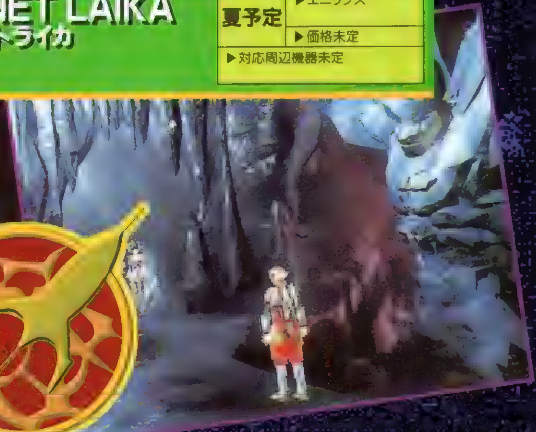
〒101-8305
㈱メディアワークス
DPS「トロンにコブン 4コママンガ」係

[illegible]

記憶の奥に眠る「別の人格」が…



RPG	PLANET LAIKA プラネットライカ	夏予定	▶エニックス
			▶価格未定
		▶対応周辺機器未定	



PLANET LAIKA

プラネットライカ

赤く歪んだ大地を舞台に、ムキ出しにされた人間の悪意が主人公に襲いかかる…。あの「クーロンズ・ゲート」のスタッフ、是空とクインテットが贈る「問題作」がPSに登場!!

悪しき心を持つ"火星" 心にトラウマを持つ"主人公" 2つの謎を解くRPGが今夏登場!

「クーロンズ・ゲート」を手がけた制作スタジオ"是空(ZEQUE)"の最新作が、この夏PSに登場するぞ!!『PLANET LAIKA』は未来の火星を舞台にしたAVGタイプのRPG。自分のなかに3人の別人格を持つ主人公ライカが、かつて地球を支配していた火星人絶滅の真相を求め、意志を持つ星・火星の謎に迫るのだ。ゲームは3人の別人格の能力を操って、さまざまなクエストをクリアしていくことで進行する。冒険の舞台は悪意に歪んだ惑星から、やがて自分自身の心の中へと移り、そして……。美しいCGの画面映像と、精神世界を題材とした重厚なシナリオがキミを魅了するぞ!!

異形のキャラクターが演じるシュールな世界

「クーロンズ」でも特徴的だったシュールな世界観は本作にも継承されている。ライカを含む登場人物はみな特異な容貌をしており、物語の舞台も、50年代のレトロSFを彷彿させる、キッチュな世界観で統一されている。これが登場人物の歪んだ心象世界と融合して、独特の雰囲気を形成しているのだ。

▲冒険の舞台は主人公の心の中の世界にまで広がっていく

STORY 物語

『PLANET LAIKA』は、人間がその生活の場を地球から太陽系に広げ始めた時代の物語。かつて地球を襲った火星人は、突然謎の滅亡を遂げてしまう。主人公ライカは宇宙ロケット「フェニックス号」の新米無線技師。10年前に消息を断った火星調査先遣隊の探索と、火星の異変の謎を究明するため、3人のクルーとともに火星へと向かったのだが…。

◀独特の世界設定にも注目。ゲーム中は左のようなレトロなデザインで統一されている。ここでどのような話が展開されるのか?

▶どこかブリキのおもちゃを感じさせる宇宙船が水辺に浮かぶ。このような印象的なシーンは、物語の随所に現れる。

この世界の謎を解くキーワード…

3つの人格を操り、次々と発生する事件を解決せよ!

システム　主人公の人格を変容する「イーブルマインド(EM)」システム

■主人公には3つの「人格」が存在する!

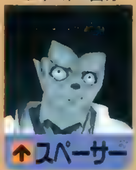
↑ライカ

宇宙船の無線技師。ライカ本人はどこか頼りなさそうな印象を与える。

ライカの中にはサイコ系のスペーサー、ビジュアル系のヨランダ、アニマル系のアーネストという、3人の別人格が存在する。プレイヤーは必要に応じて彼らを開放し、ライカを「人格変容」させることで、それぞれの人格を操ることができるのだ。人格が変容すると性格や口調だけではなく、容姿や能力そのものが完全に変化してしまうぞ!!

性格だけでなく、容姿そのものも変化する!!

サイコ系の自分


↑スペーサー

常に沈着冷静で、高い知性と豊富な知識を持っている。

ビジュアル系の自分

↑ヨランダ

美しさに固執する女の人格で、徹底したリアリスト。

アニマル系の自分

↑アーネスト

力に優れた、愚鈍な正直者。ピュアな心の持ち主。

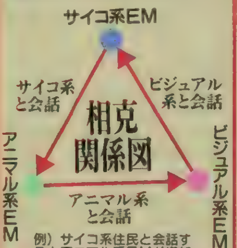
■人と話すことでイーブルマインドが蓄積され、「別の人格」が現れる——。

火星の住民はみんな、サイコ系、ビジュアル系、アニマル系の3種類のうち、いずれかの「イーブルマインド」(EM)に侵されている。主人公も彼らと話しているうちにその影響を受け、対応したEMが蓄積されていくぞ。そして人格変容時には、その時点で最も多く蓄積されているEMの人格、サイコ系EMならスペーサー、ビジュアル系EMならヨランダが出現するのだ。

どのようにして人格を選ぶことができるのか?

主人公の持つEMの相克関係

3つのEMは下図のように三角関係を形成していて、会話相手のEMによって蓄積するEMが変化するのだ。



例)サイコ系住民と会話するとアニマル系EMが増加。

■それぞれが持つ能力でライカにできないクエストをクリア!

ライカには手に負えない困難なクエストも、別人格の能力ならクリアできるぞ。知識が必要なときは博識のスペーサーが活躍し、観察力が問われる場面ではヨランダがリアリストぶりを発揮。物理的な障害はアーネストの力で突破するという感じで、人格変容の使い方が攻略のカギになるのだ!!

■1つのイーブルマインドが100%を超えたとき、ライカは暴走する!!

単独の人格のEMが100%を超えると、ライカはその人格に乗っ取られて、暴走してしまう。暴走すると、即ゲームオーバーになるのだ!!

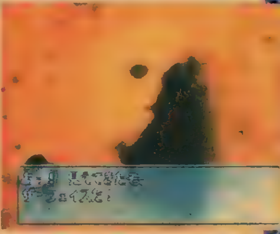
■別の人格のときは、バトルシーンも存在する

別人格になっているときは、フィールド上で「フェイス」と呼ばれる敵に遭遇し、バトルが展開されるようになるぞ。バトルシーンの詳細はまだ未定だが、ボタン1つで戦うタイミングゲームになる予定なのだ。

謎　なぜ火星人は自滅したのか? イーブルマインドはどこから生まれたのか…?

■失われた地球人の顔

かつて火星人は地球を襲い、勝利の報酬として地球人から「顔」を奪った。全体で1つの個体を形成する火星人は、それまで個人の顔を持っていなかったのだ。以来、地球人は犬のような顔になってしまったのだが、同時にそのことが原因で、火星人は滅びてしまう。なぜ顔を手に入れた火星人は滅亡したのか? その謎を解明することが主人公の目的だ!!


▲滅亡の象徴として残された人面岩。

■悪しき妄想が循環し、火星の「人格」を形成する

やがて滅亡した火星人たちの怨念と、人間の負の心を吸収して、火星自身が意志を持ち、世界に影響を与え始める。その意志こそが物語のカギとなる「イーブルマインド」だ。

登場人物　彼らもまた、イーブルマインドに侵され壊れてゆく…。

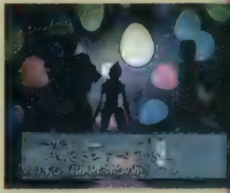
▲着陸直前、妄想がクルーを支配する。

▲EMの浸食は、彼らの精神を崩壊させる。

ゲームに登場する火星の住民たちはEMの影響でみんな異形の姿をしており、暗い情念に支配されている。主人公とともに火星にやってきた探査船のクルーたちも、EMの狂気に蝕まれていくのだ。ライカは妄想にからめ取られたクルーを助け、火星の謎を説き明かすことができるのだろうか?

ライカもまた、火星によって別の人格を見い出された1人…。

火星のEMはさまざまな妄想を実体化させ、誰もが心に持つ負の面を増大させていく。ライカも自身の持つ少年時代のトラウマ(精神的外傷)により、3つの別人格を生み出すことになってしまうのだ……。

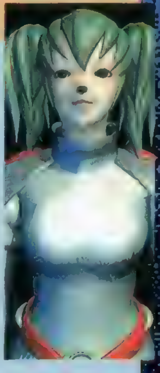

▲ライカの中の別人格たちが…

主な登場人物——

タトラー船長→

船のリーダーで強度のナルシスト。初恋の少女の幻影に捕らわれている。

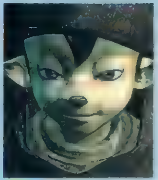
→エイプリル



クルー中唯一の女性で、ライカのことを常に気にかけてくれている。

←ヌーン

船の機関士で宇宙任務のベテランだが、精神面は弱い。ホームシックに悩む。


↑ダミアヌス

最初に出会う火星の住民。協力的だが謎の多い子ども。

新生「熱血青春日記」とともに『ジャスティス』が帰ってきた！

対戦ACTとしての完成度もさることながら、1年間の学園生活を通して自分だけのオリジナルキャラを作成できる「熱血青春日記」が大好評を博したPS版『私立ジャスティス学園』。「熱血青春日記」を大幅にパワーアップした続編が早くも登場！

私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

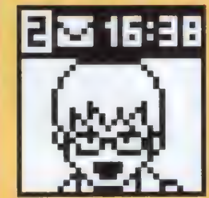
期待の新要素&「熱血青春日記'99(仮)」を大紹介!!

「熱血青春日記2」は、前作の「エボリューションディスク」をもとにキャラの性能や連続技などを再調整し、新キャラなどさまざまな新要素をプラスして登場。もちろん、自分だけのオリジナルキャラを作成できる「熱血青春日記」もより奥の深いものとなった。今回は、気になる新要素を中心に「熱血青春日記2」の魅力に迫っていくぞ！

ポケステ対応も決定!! キャラとラブラブ「ポケジャス」搭載！

「熱血青春日記2」には、お気に入りのキャラとメールなどで会話を楽しむことができる、ポケステ用のゲーム「ポケジャス」が用意されている。くわしい内容はまだ未定だが、ポケステ内のキャラとの会話やさまざまなミニゲームにより、キャラクターのステータスを上げることが可能になるらしい。もしかすると、「ポケジャス」での行動が本編「熱血青春日記2」のストーリーに影響してくるかもしれないぞ!?

これが『ポケジャス』の画面だ！



▲メイン画面かな？　メールの確認ができるみたい。

▲好感度が高いと、一緒に遊びに行けるのかも。

▲ひなたからデートのお誘いが!!　ドキドキの瞬間。

まずは2つの追加要素に注目！

NEW COMER 2人の新キャラが登場!!

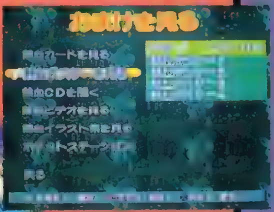
新たに登場するのは、五輪高校水泳部の「流」と太陽学園新聞部の「ラン」の2人。普段はボーっとしているが、水に入ると人が変わる水泳部のエース「流」と、流とは対照的に常に事件を追い求めて学校中を走り回る新聞部員の「ラン」。2人はどんな戦いを繰り広げるのだろうか？　必殺技も気になるね。

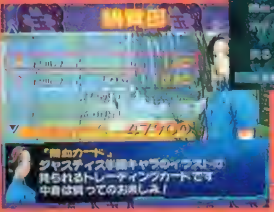
▲水泳帽やフィンを着けたまま戦う流。戦いづらそう……。

◀ランの武器はカメラ？　フラッシュで攻撃するようだ。

SECRET おまけ要素は購買部でGet!

「熱血青春日記2」には、ポスターやトレーディングカードなどの追加モードが豊富に用意されている。これらは校内の購買部で販売されており、ミニゲームや「ポケジャス」をプレイすることでもらえるポイントで、買うことができる。プレイすればするほどおまけモードが追加されていくのだ。





◀▲購入した追加モードは、ここで使うことができる。そういえば、バツのお母さんは売店に勤めていた。ということは？

対戦ACT	私立ジャスティス学園 熱血青春日記2	6月(予)	▶カプコン
			▶¥5,800(予)
		▶MC(ブロック数未定)、PS(ブロック数未定)、MT	

 ©CAPCOM CO., LTD.　※画面は開発中のものです。

大幅にパワーアップ

「熱血青春日記'99（仮）」のすべてを徹底紹介！

▲「ラン」と「流」の2人の登場で、ますます賑やかになってきた「ジャスティス」の世界。どんなイベントが待っているのか？

「熱血青春日記」とは、ゲーム中に登場する高校に入学し、1年間の学園生活を送りながらキャラを育てていく育成モード。さらに、育てたキャラを使用して1Pプレイや対戦も可能になっており、自分だけのオリジナルキャラを作ることができるのだ。今回は、前作から大幅にパワーアップした「青春日記'99」の新要素を中心に紹介していくぞ。

熱血チェック!! 1 2種類のミニゲームを追加！

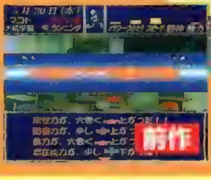
「熱血青春日記'99（仮）」には、前作に用意されていた3種類のミニゲームに加え、「100m走ゲーム（仮）」と「ダンスゲーム（仮）」が追加されている。どちらもミニゲームにしておくには惜しいくらいのデキだ。イベント以外では、「五輪祭」モードで遊ぶことができるのかな？

▲音楽に合わせてボタンを押していく、流行の「音ゲー」。音楽に合わせてキャラが踊るみたいだ。

◀タイミングよくボタンを押してゴールまでのタイムを競うミニゲーム。連打が苦手でも大丈夫。

熱血チェック!! 2 より見やすくなったメニュー画面！

画面のレイアウトが大幅に変更され、より洗練されたメニュー画面になっている。また、パラメータ表示画面もウィンドウ表示されるようになり、よりくわしい情報が表示可能となっている。どうやら前作以上に自分の好みを反映させたキャラを育てることができるようになっているみたいだ。



◀▲前作と見比べてみれば一目瞭然！　パラメータが大きくウィンドウ表示されるので、非常に見やすくなっているぞ。

熱血チェック!! 3 全校「新」中間テストを実施！

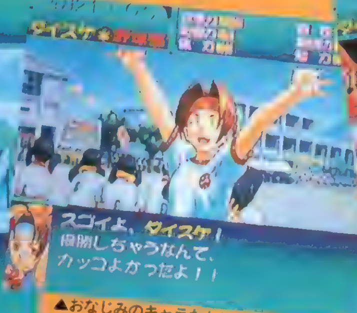
「熱血青春日記'99」は、中間テストが響子先生の出題する問題に答えていく筆記テストに変更になった。クイズの内容は『ジャスティス』に関する問題のようなので、初心者でも安心して楽しめるだろう。自信のある人は、ぜひ全問正解を狙ってみよう！

◀響子先生に日頃の勉強の成果を見せてあげよう。

熱血チェック!! 4 これぞ青春！ 恋にスポーツに大忙しの新イベントが目白押し!!

「熱血青春日記」最大の楽しみは、何といってもゲーム中のキャラと友だちになれること。イベントシーンでは、対戦モードでは知ることのできない彼らの素顔を知ることができるのだ。「熱血青春日記'99（仮）」には2人の新キャラのイベントを始め、新イベントが追加されているぞ。

▶無口な「流」からデートのお誘いが……。



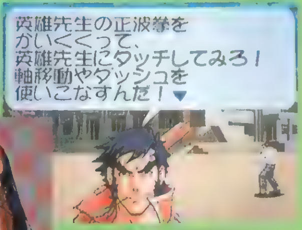
▲おなじみのキャラたちにも新イベントが追加されているぞ。

▲彼らの意外な一面を知ることができるのがイベントの魅力。

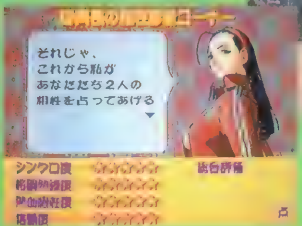
▼海辺であきらと2人きり。頬を赤らめた彼女の表情にもうドキドキです。

さらに！ まだまだあるぞ新要素！

「熱血青春日記'99（仮）」には、上で紹介したもの以外にも、2P対戦向けの高度なテクニックが練習できる「試験に出る実技'99」や委員長がパートナーとの相性度を調べてくれる「委員長の相性診断」をはじめ、さまざまな新要素が盛りだくさんなのだ！　とにかく、今後の情報を要チェック！



▲「熱血隼人」が実戦的なテクニックを教えてくれるぞ。



◀初登場の委員長が、キミとパートナーの相性度をチェック！

メルティランサー THE 3rd PLANET™

人気SLGの第3弾が登場！ おなじみの美少女キャラ総出演で、銀河の治安を守っていくぞ！

SLG	メルティランサー THE 3rd PLANET	6月（予）	▶コナミ
			▶価格未定
		▶MC（2ブロック）	

最新イラスト＋画面を一挙公開!!

シルビア・ニムロッド

惑星メイスン出身のGPO正規補佐官。元FBI捜査官の父親と元惑星監察官の母親を持つ、GPO内屈指のエリート捜査官。明るい性格で正義感が強い。特殊技能は超筋力解放と飛行能力。（CV：野上ゆかな）

アンジェラ

惑星ホアンロン出身のGPO傭兵捜査官。太古種族の遺跡で発見された半人半獣のバイオソルジャー。ごはんと睡眠と戦闘が大好き。特殊技能は仙術。（CV：丹下桜）

サクヤ・ランサイクワ

惑星サンクストゥ出身のGPO準捜査官。信心深いアーカネスト教徒で、地球には、自身の修行と布教を目的に来星した。強力な精神交感能力を持つが、普段はぼーっとしている。特殊技能は神術。（CV：岩男潤子）

主人公は銀河警察機構（ＧＰＯ）の補佐官となり、魅力的で個性的な女性捜査官（ランサー）を指揮しながら銀河の平和を守る！ そんな人気ＳＬＧの第３弾がＰＳに登場だ。本作では、シリーズの美少女テイストを継承しつつ、ちょっと変わったシチュエーションの物語が展開されるぞ。前作にはまった人もそうでない人も、その内容をチェック！

◀ゲームは３つのパートからなる。その詳細は右ページでバッチリ紹介しているぞ！

銀河の平和は我らが守る!……だが？

前作と大きく違う点、それは主人公がＧＰＯに潜入した「スパイ」だということ。ヒロインたちにとって、主人公は「敵」なのだ!! この異色の設定が、物語を盛り上げていくぞ！

STORY

地球がその生活圏を銀河系にまで広げた時代の物語――。銀河連邦に加盟した地球には、さまざまな異星人が移住し、新たな文化・技術力を活用、同時に彼らの起こす犯罪が問題視されていた。そこで、銀河連邦政府は特殊公安任務担当官を地球に派遣する。それこそが銀河警察機構（GPO）の捜査官（ランサー）たちであった……。

西暦2091年、国際都市「リトルムーン」における総統事件の処理に出たランサーたちは、正体不明の組織と遭遇する。それは地球への亡命を望んだ、カラバ公国の公女アルバース だった。カラバ公国ではクーデターが勃発し、彼女は「革命軍」にその身を狙われていたのだ。銀河連邦における覇権確立をもくろんだ革命軍は、その口実を模索。だが一方で銀河連邦は、政治的配慮から事態を静観する。

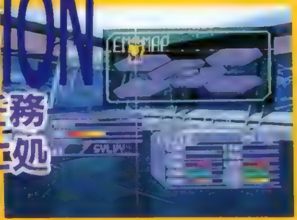
地球政府の機関、イースタンメトロポリス警察（EMPD）所属の主人公も、この件で重要参考人の警護に就いていた。そこで「革命軍」のテロが起きる。彼らは公女の引き渡しを要求し、地球政府に圧力をかけてきたのだ。現場で主人公はランサーと遭遇、EMPDとGPOは以前より不仲のため、その場は否応なく別れてしまう。だが、その後主人公にGPO転属の辞令が下る。地球連邦は銀河連邦に不安を抱き、GPOの存在の真意を確かめるべく、主人公をスパイとして送り込むことにしたのだった――。

シリーズ第3弾！ 今度の

 ©1999 KONAMI ©1999 TENKY

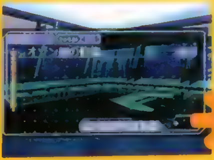
新システムも!『ランサー3rd』の見どころはココ!!

MISSION

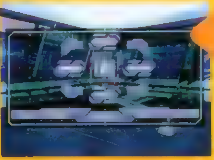


多くの任務を的確に処理せよ!!

主人公はランサーの補佐官として、さまざまな任務をこなしていくこととなる。基本的には日々発生する問題を、適任と思えるランサーに伝え、処理させていくのだ。任務には難易度があり、そのクリアの状況次第で、物語は多種多様に変化していくぞ!!

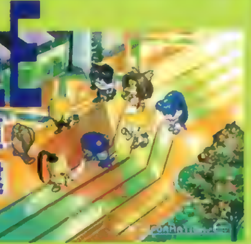


◀この画面で、現在ある問題を確認。ここでは1点のみだが、もちろん複数の任務が存在する。時間限定の事件も多いぞ。



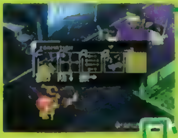
◀▲適材と思えるランサーを選び、任務開始! 彼女たちの能力や体調も考えた上で、慎重に決めるのだ。

BATTLE



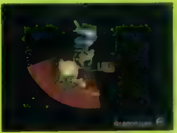
犯罪者は直接攻撃で逮捕せよ!!

パトロール中に犯罪者に出会った場合や、イベントで戦闘モードに突入したときは、このバトル画面に変化するぞ。クオータービューの視点で、SDキャラがかわいく戦闘を繰り広げるのだ♥ 画面もバトル方式も、前作とはガラッと変わった内容になっているぞ。



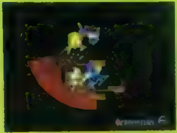
フォーメーション

◀まずは陣形を指示。多彩なパターンのなかから適したものを選ぶ。



ロック

▶次に攻撃範囲から、ターゲットを決定するのだ。複数攻撃も可。



戦闘開始!

◀相手が決まれば戦闘開始。ランサーを信じて任せるのだ!

パトリシア・マクガーレン

臓器密売組織によって造り出されたバイオロイド。愛玩用として売り出されるが、メルティランサーに保護される。成長型のバイオロイドで、感情を変化させることで容姿を変える能力を持つ。(CV:菊池志穂)

メルビナ・マクガーレン

惑星トゥシスターズ出身のGPO幹部。多数の肩書を持つスーパーエリート。何事もそつなくこなす有能な指揮官だが、人使いも荒い。精神波の物質化と飛行能力、剣術の達人で聖剣を用いて戦う。(CV:緒方恵美)

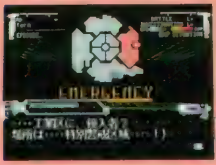
神城潤

EMPD出身のGPO正規捜査官。高校時代、ヴァネッサ(前作にも登場)に改造されたことがきっかけでGPOにスカウトされる。空手の有段者で、格闘戦のエキスパート。一匹狼的な性格の持ち主。(CV:手塚ちはる)

ADVENTURE

キミはランサーとどう付き合う?

ゲームの根幹ともいえる部分がこのアドベンチャーパート。ランサーや、ときには敵がキミに語りかけてくるぞ。イベントイラストも満載なのだ。また、本作では新システムの導入により、個々のパラメータより感情が重視されたシステムになっている。このシステムの詳細は、今後お伝えしていこう。前作にはない、新しい展開がキミを待っているぞ。

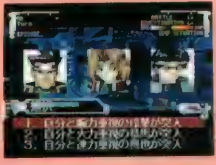


▲事件発生! キミの迅速な判断と的確な指示が、銀河の平和を守るのだ!!

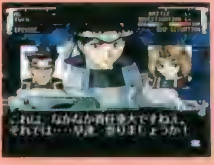
▲感情が重視されたということで、今回はランサーの表情の変化にも注目したい。

▲さまざまな登場キャラがキミに語りかけてくる。物語はテンポよく進むぞ。

▶過去に登場した敵も登場するのだ。



▶選択によって物語は変化していくぞ。



▶キミはどんな物語を体験するのか!?

ナナイ・ナタレシオン・ナインハルテン

魔法王国プロミスランド出身のGPO準捜査官。異世界の魔法少女で、人間界に逃れた「黒き感情」を封じる使命を帯びている。気位が高くお天気屋。特殊技能は魔術で、攻撃呪文を使用する。(CV:池澤春菜)

主人公はランサーの敵!? 女性捜査官

爽快感あふれる超本格派ハードSF・ACTが登場!!

サイバーオーグ
CYBER ORG

広大な宇宙で、数々の強敵と激闘を
繰り広げるヒーローたちがいた!! 複雑なトラップを
クリアし、3Dのエリアを駆け抜け、
壮大なスペースオペラが幕を上げる!!

3D・ACT	サイバーオーグ	4|22	▶スクウェア ▶¥5,800 ▶MC(3ブロック) AC(DS対応)

 ©1999 スクウェア/ファズボックス イラストレーション：板橋しゅうほう

斬新かつ画期的! オリジナリティに満ちたシステムをチェック!

◀エリアへ突入する前に、探索するキャラを決める。誰が行く!?

◀豪快そして爽快!! 多彩なアクションがこのゲームの魅力

闘い来る敵をバリバリなぎ倒す、気分爽快の3D・ACTが登場！　多彩な攻撃方法や豊富なアイテム、そして武器の進化など特徴的で新鮮なシステムも盛りだくさん。個性派イラストレーター・板橋しゅうほう氏が手掛けたキャラクターたちが活躍を繰り広げるこのゲームの魅力を、画面も交えてチェックしていくぞ!!　宇宙をゆるがす戦いを見逃すな!!

T.J. ●バランス重視のスタンダードキャラ

スピードやパワーのバランスが取れた、どんな局面にも対応できるキャラ。銃の扱いが得意。

フォシス ●俺のスピードについてこれるか!?

チーム1のスピードと、飛行能力を持っている。ほかのメンバーでは行けないような高い場所でも、彼なら調査可能だ。

ギガンテ ●気は優しくて力持ち!!

ナンバーワンの怪力を誇る。右手のアタッチメントには、さまざまな武器を装着可能だ。

check point 1

3人の特性をうまく使い分けて数々の難関を突破せよ!

このゲームで活躍する3人は、それぞれ異なる特性を持っている。高低差のあるエリアではフォシスの飛行能力を活用し、障害物の多いエリアではギガンテの怪力で活路を開く…といった具合に、特性をうまく使いこなすことが攻略には不可欠なのだ。

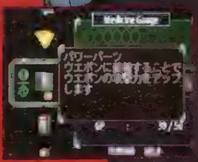
◀フォシスの飛行能力で[illegible]に

▶もちろん銃撃[illegible]るぞ。

check point 2

特殊アイテム"ボックス"を使って2つのアイテムを合成!!

ダンジョンの探索中に発見する、さまざまなアイテム。その中には、不思議な効力を持つ「ボックス系」と呼ばれるものがある。これは、「ボックス」の中にアイテムを入れることでアイテムのランクをアップさせたり、複製したりできるというものだ。工夫しだいで、いろいろな活用法が発見できそうだ。



◀▲探索中に箱のような物体を発見。これこそアイテム強化に不可欠な「ボックス」だ！

2つのアイテムを合成…

そして新アイテムが誕生!!

◀ここでは「マージボックス」を使い、同じ名前のアイテム2つを合成し、レベルを上げられる。

check point 3

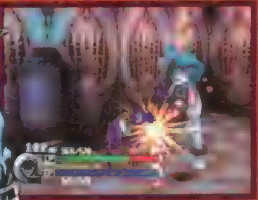
各エリアで登場する個性豊かな敵たちにも注目!!

ミッションクリア型の各エリアには、個性豊かな敵が登場する。左で紹介している以外にも、変形が可能な意識の集合体や、絶大な攻撃力を誇る巨大ロボットなどがキミの行く手をはばむぞ。コイツらをブッ飛ばす快感が、このゲームの醍醐味なのだ！

邪魔する奴はブッ飛ばせ!!

イデア すべてが謎に包まれた、敵の総帥。いったいどんな攻撃を仕掛けてくるのか!?

モルヘネス T.J.の2倍はあろうかという巨漢。強大な攻撃力でプレイヤーを圧倒してくるぞ。

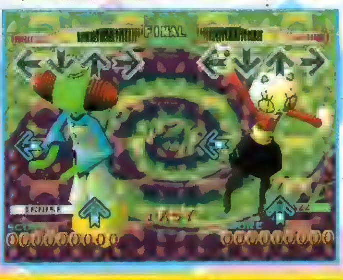


▲モルヘネスとの対決！　大型の敵と戦うときはスピードでか[illegible]!?

TO BE CONTINUED!!!

続報を待て!!

コナミから続々と登場する「ｂｍ」シリーズの第４弾は、ダンスを踊るダンスゲーム！　画面の下から流れてくる矢印のステップデータ（以下：ＳＤ）が指定の位置にきたら、対応したボタンを押す。基本のルールは「ｂｍ」と同じだけど、このゲームは手でボタンを押すのではなく足を使ってボタンを踏むのです。音楽に合わせて対応したボタンを踏んでいるだけで、ダンサーの気分が味わえてしまうのだ。ポイントは踊るようにボタンを踏むこと。ぜったい楽しいヨ！



◀もちろん２Ｐプレイも可能。２人で踊ればさらに楽しい！　やり方しだいでは、４～８人プレイも可能？

ETC

Dance Dance Revolution

4/10	▶コナミ
	▶¥5,800
▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）、専用コントローラ、2P可	

PS版『DDR』はさらに踊れる!　アーケード版最新作『DDR 2nd MIX/LINK Ver.』と

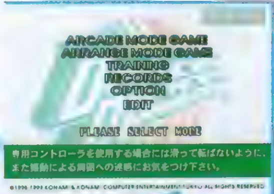
「DDR」の発売を心待ちにしている人に朗報。実はこのPS版は、右の写真のようにアーケード版『DDR 2nd MIX/LINK Ver.』（4月稼働予定）とメモリーカードを使った面白い仕掛けが用意されている。いったいどんな仕掛けなのか？　それは……下を見よ!!

CHECK1

アーケード版『～LINK Ver.』のプレイ条件で「エディットモード」が出現!

自分でダンスのオリジナルステップを作ることができる「エディットモード」。ステップの作り方は、専用コントローラを使って踊りながら作る方法と、標準コントローラを使って細かいステップをじっくり考えて作る方法がある。しかし、出現させるにはアーケード版の条件（詳細はまだ秘密）が必要だ。

タマ子



▲このモードの出現により、遊びの幅がグンとアップした。

▶メモリーカードを筐体に差し込んで、「～ＬＩＮＫ Ｖｅｒ.」をプレイ。そして、条件を満たすと「エディットモード」が出現する。あとはそのデータを使って自宅でＰＳ版「ＤＤＲ」をプレイ。

CHECK2

作成したステップデータを使ってアーケード版『～LINK Ver.』で踊れる!

アーケード版で条件を満たして「エディットモード」が出現したら、メモリーカードを自宅に持ち帰って、さっそくステップデータを作成しよう。この「エディットモード」で作成したステップデータは、ＰＳ版はもちろんアーケード版（『DDR 2nd MIX/LINK Ver.』）でも使用可能なので、振り付けなんかも考えて、イカしたダンスを披露しよう!!

▲最初からある曲のＳＤに手を加えることもできるし、名前を入力することも可能。

オリジナルステップをアーケードで披露!!

▶アーケードでダンス！　ちなみに、１ライン中に３つ以上のＳＤを設置することも可能。ってことは手を使うの？

 ©1998 1999 KONAMI&KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.

アーケード版の『DDR～Internet Ranking Ver.』を完全移植! さらにPS版オリジナル曲を追加!!

PS版は、アーケードモードのほかに、アレンジモード（指定のないところでボタンを押すとミスになる）や、練習ができるトレーニングモード。さらにオリジナルステップが作成可能のエディットモードや、隠し曲などが追加され、アーケード版をさらに上回る仕上がりになっている。

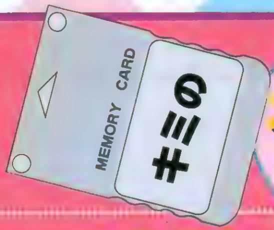
▼PSオリジナル曲。これ以外にも隠し曲はあり、収録曲数は15～16を予定。

▲アーケード版の要素はすべて移植。これはもうファンは期待するしかない!!

アーケードでおなじみの隠しモードも健在!

ANOTHER ★アナザーモード	通常よりも難易度が高くなっている。	DOUBLE ★ダブルモード	２つのコントローラを使って１人でプレイできる。
MANIAC ★マニアックモード	「ANOTHER」よりもさらに難易度が高い。	MIRROR ★ミラーモード	矢印のＳＤの上下左右が反転して流れてくる。

キミのメモリーカードでリンク!!

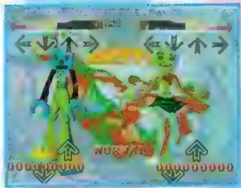


アーケード版『～LINK Ver.』のプレイ条件でPS版『DDR』の隠し曲が出現!!

このPS版「DDR」は、さまざまな要素で隠し曲が出現！　中には、アーケード版とPS版の両方の条件を満たすと出現する曲も存在する（残念だが、やはり詳細は秘密）。そしてさらに！　PS版「DDR」のプレイデータの入ったメモリーカードを、アーケード版で使用すると、逆にアーケード版でのみプレイ可能になる曲もあるらしいのだ。リンクを使用した新たなシステムに期待大!!

BOYS/SMILE.dk

◀紹介している２つの曲は「～LINK Ver.」に収録される予定の曲。



▶ファンにはよだれが出るほどたまらない豪華な要素が満載!!!

I believe in miracles/HI-RISE

◀「～LINK Ver.」の最新曲をすぐに自宅でプレイすることができるのだ。

▶いったいどんな曲なのか。SDを見ているだけで身体がムズムズ動いちゃいます。

スペースマン

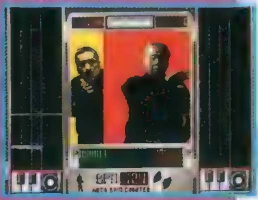
『bm』アペンドディスク第2弾!

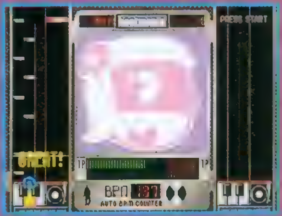
beat mania APPEND GOTTAMIX

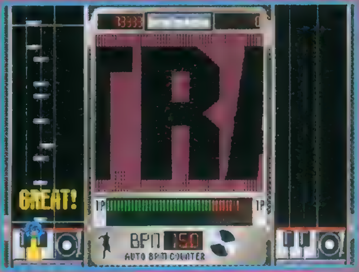
ビート マニア アペンド ゴッタミックス

5月27日発売予定 ¥2,800(税別)

音楽にあわせて指定のボタンを押すだけで、クラブのＤＪ気分が味わえる『bm』。その追加曲がドーンと収録されたアペンドディスクの第２弾の発売が決定!!　収録曲数は全20曲が予定されていて、[illegible]など著名アーティストを起用した曲が満載。しかも、『bm』シリーズの[illegible]とのタイアップ曲もあるとのこと！　発売は５月27日予定！　これはもう期待するしかない!!







★おもな収録曲★

- BIGBEAT/RVTK-1
- HIPHOP/E-Girlia
- R&B/Hunting for You
- DJ BATTLE/NaHaNaHa vs. Gattchoon Battle
- NON STOP MEGA MIX/BEMANI HIT SONGS
- FREE SOUL/more deep
- TRANCE/GENOM SCREAMS
- GABBAH/HELL SCAPER

ほか全20曲を収録予定!

Who? 参加者は誰？その①

プレイヤーは9人のキャラクターの中から1人選んでゲームを進めていくのだ。また、9人とも特殊な能力を持っていて、ゲーム中のさまざまな場面で活躍してくれるのだ。ここでは各キャラのプロフィールと特殊能力を紹介するぞ。

聖騎士：サー・ガラハッド

民を思い、国を憂える真の騎士。性格は誠実で勤勉。そのせいか、貧乏クジを引かされやすい苦労人でもあるようだ。無益な争いは好まないが、君主の命令でやむなく大会に参加。特殊能力は剣属性の武器カードを使用したときにクリティカルが出やすいこと。

女戦士：メグメグ

辺境出身の女戦士。怪力の持ち主だが、恋多き家庭的な乙女の一面も持っている。自分の怪力が目立たなくなるような力を持つ男性を求めて大会に参加したのだが、果たしてめぐり逢えるのだろうか…。特殊能力は収入が少しだけ多くもらえること。

魔女：アガート

呪いやまじないなどで人をたぶらかすことをなりわいにしている魔女。しかしそんな人生に疲れているのか、やる気がまったくない。久しぶりに外に出てみたくなって大会に参加。特殊能力は魔法属性の武器カードを使用したときにクリティカルが出やすいこと。

盗賊：シンバット

財宝と美女と冒険を求め続けている砂漠の大盗賊。100年に1度行われる「ガイアマスター」の噂を聞きつけて、一獲千金のチャンスとばかりに大会に参加。わりと楽天的な性格らしい。特殊能力は同じマスに止まったキャラからたまに所持金を盗むこと。

血車忍軍十傑衆：乱れ手裏剣のハヤト

東洋からはるばる海を越えてやってきた神秘の忍者。御館様から密命を受けて大会に参加。だが御館様はハヤトの生死に興味がなく、捨てゴマだと思っている。特殊能力で相手の攻撃を無力化できることがある。

©1996 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

ライバルをけちらし神々のゲームに勝利

ガイア

あのカプコンから本格派ボードゲームが登場！　サイコロをふってボードを進み、知力の限りを尽くしてライバルたちを出し抜くのだ。1人プレイはもちろん、友だちとプレイしても熱くなること間違いなし！　第1報である今回は、ゲームの流れとキャラクターを中心に大紹介!!

TBL	ガイアマスター(仮)	夏予定	▶カプコン
			▶¥5,800
			▶MC(ブロック数未定)

100年に1度おとずれる神々の戦い。それは大地をボードに、人をコマに見立てた壮大なボードゲームだった！　プレイヤーの目的は、サイコロをふってボードの上を進み、規定ターン数以内に自分の総資産をほかの誰よりも増やすこと。もちろん、ボード上にいるライバルたちの妨害や、数々のイベントがキミの行く手をはばんでくるぞ。持てる運と、頭脳を駆使しトップの座を目指せ!!

How about? どんなお話なの？

▲▶世界各地が神々の力によってボードゲームの"場"に変えられてしまうのだ。

月も太陽もおおい隠すように天空に浮かぶ幻の土地。この土地の神々によって100年に1度行われるボードゲームこそが「ガイアマスター」。このときばかりはどんな王も、どんな司教も神々のコマとなって動かされるしかないという。そして今、さまざまな人々の思いを巻き込んで、「ガイアマスター」が始まろうとしていた…。

What? なにをするのが目的なの？

Let's START

▲ここがスタート＆ゴール地点。ダイスをふってマスの上を進んでいこう。

▶所有者のいない土地は購入して自分の土地に。

プレイヤーはボード上を進み、自分が止まった所有者のいない土地マスを買い取り、そこにさまざまな施設を建設することができる。

施設を建設することで、土地の資産価値がぐっと上昇するので、多くの土地を持ち、大きな施設を建設すれば勝利は目前だ。

病院建設!!

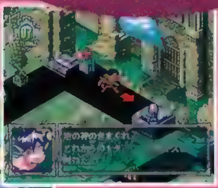
◀施設を建てることで土地の資産価値が上がる。

するファンタジックボードゲーム登場!

マスター(仮)

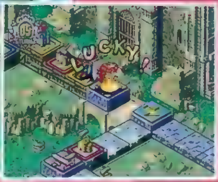
▲イベントマスの上に止まるとイベントが発生する。

When& Where? いつどこでイベントが起こるの?



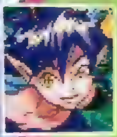
▲中にはマップ全体に効果があるものも。

▼キャラの能力によってイベントも違う。



プレイヤーがイベントマスに止まるといろいろなイベントが発生する。このとき、プレイヤーはイベントカードを引くことができるのだが、カードの効果は1マス分だけに効果があるものや、一定のエリアに影響を与えるものもあり、その効果はさまざまだ。手に入れたイベントカードにどんな効果があるのかはベリアルが説明してくれるぞ。プレイヤーが状況に応じてうまく使い分けていけば一発逆転も可能だが、ほかのライバルたちも当然のように使ってくる。まさに勝敗のカギを握っているアイテムなのだ。

▲これは酒場マス。ミニゲームに勝てば武器カードがもらえるぞ。



イベントマス以外ではねぇ…

ボード上にはイベントマス以外にも多彩な効果を持ったマスがある。ほかのライバルたちと戦うことができるものや、所持金の増減に関わるものもあるぞ。どのマスに止まるかは、〝ダイスのみぞ知る〞なのだ。

▶カードバトルに勝って土地を奪い取れ!

Why? なんで戦闘しないとダメなの?

土地を購入して総資産を増やしていくのがこのゲームの基本。だが他人の土地が欲しいときはカードバトルで奪うしかない。プレイヤーがカードバトルを挑めるのは、自分が戦闘マスに止まったときか、戦闘用のイベントカードを使ったときだけだ。戦闘は持っているカードを交互に出し合い、戦闘終了時に体力の多い方が勝ち。お互いのカードの読み合いがかなり熱くなるぞ!

▶自分と相手のカードを見て、出す順番をよく考えてから出していくのだ。

Who? 参加者は誰?その2

変身王女:ティアラ姫

心優しい王女様。外の世界に興味を持ち、お城を抜け出して大会に参加する。一見、まったくの世間知らずに見えるのだが、その真の姿は天界から遣わされた愛の戦士。戦闘時には美しい戦士に変身し、華麗に戦う。特殊能力は一定の確率で土地マスを天の神から与えられること。

冒険者:ジガー

口は悪いが純粋な一面も持ちあわせている若きトレジャーハンター。天涯孤独の身の上だが、幼なじみの少女の目を治療するために、伝説の霊薬を求めて大会に参加することを決意した。特殊能力で自分のターン終了後、たまにもう1回行動できることがある。

サムライ:伊勢守黒沢三十郎靖綱

東方の国からやってきた誇り高き伝説のサムライ。主君の命をうけて大会に参加することになった。特殊能力は剣属性の武器カードを使用したときに攻撃力が2倍になる場合があること。

鉄血司祭:ゴライアス

神に仕える身でありながら、金と女と酒に目がない筋肉ムキムキの破戒僧。賞金に目がくらんで大会に参加する。なにかあるたびに自慢の筋肉を見せつけてくる。特殊能力はときどき通行税を踏み倒せること。

サルゲッチュ™

デュアルショック専用の3D・ACTがついに登場！　今までにない新しい操作感覚は、一度プレイすればハマること間違いなしだぞ!!

ACT	サルゲッチュ	夏予定	▶SCEI
			▶価格未定
			▶MC（ブロック数未定）、AC専用（DS対応）

いつものようにハカセの研究所へ発明品を見に行ったカケル。するとそこにはパンツをはいた変なサルがいっぱい！　ハカセが「逃げろ！」と言うよりも早く、1匹のサルが何かのスイッチを押してしまう。すると次の瞬間、カケルはサルたちと一緒にワープしてしまうのだった。そしてカケルの時空を超えた大冒険が今、幕を開ける!!

▼原始時代でサルを追うカケル。この奇妙なサルはどうやらほかの時代にもいるらしいのだが…。

世界初!デュアルショック専用ゲーム登場!!

多彩なアクションが楽しいこのゲーム。一番の特徴は、なんといってもデュアルショック専用ということだ。左右のスティックを使った斬新な操作性は今までのゲームになかったもの。アナログコントローラならではの、微妙な動きが可能になっているのだ。プレイヤーの目的は、いろいろな時代に出没するサルたちをさまざまなアイテムを使って捕まえること。サルたちのとぼけた姿は、プレイ中に思わず笑ってしまうほどだ。新感覚のアクションと魅力たっぷりのキャラクターがキミのプレイを待っているぞ！

元気いっぱいの冒険少年

カケル

変なサルたちと一緒にワープしてしまい、サルを追いかけるハメになる好奇心旺盛な小学4年生。何かワクワクすることを求めて、よくハカセの研究所に遊びにいっている。

ピポサル軍団を率いるリーダー

スペクター

ワープ騒動を引き起こした張本人。もともと遊園地の人気者だったのだが、ハカセの発明品である「ピポヘル」をかぶったため人間並みの知能を持ってしまう。

◀お城の上を遊覧飛行。空中にもサルは出現するのだろうか？

逃げるサルたちを捕まえろ!

◀2本のスティックでラジコンカーを同時に操作。サルを追いつめろ！

▼パンツだけでなく防寒具まで着たサルが登場！なんだかカケルの方が寒そうだよね!?

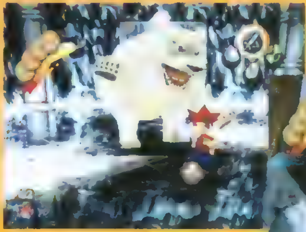
 © Sony Computer Entertainment Inc.

ピポサルを追ってタイムスリップ!

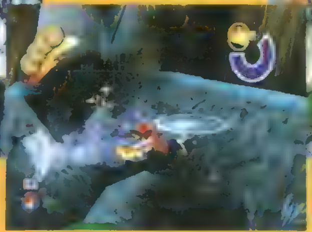
ピポサル

スペクターと一緒に研究所からワープしたサルで、いろいろな時代に出没しては逃げまわる。ピポヘルをかぶって頭が良くなったせいなのか、なぜかパンツをはいている。

このゲームの目的は、各時代に出現するピポサルを捕まえることだ。1つの時代はいくつかのステージに分かれており、各ステージごとに決められた数のピポサルを捕まえるとステージクリアとなる。これを繰り返すと新しい時代へワープできるようになるのだ。



▲氷河期にワープしたカケルに巨大なシロクマが迫る。時代によってはピポサル以外の敵もたくさんいるぞ



▼ピポサルを追って水中へ ステージによっては地上以外の場所に行くこともあるぞ

▲今度は遺跡で大冒険 フロックを押しているところを見ると、ハズルのような謎解きもあるみたいだ

2つのスティックでガチャメカを使いこなせ!!

このゲームでは左右のスティックの使い分けがかなり重要。スティックの役割はそれぞれ異なっており、左スティックは主にカケルを動かすために使う。スティックを倒すときの角度によって、カケルが歩いたり走ったりとプレイヤーのイメージ通りのアクションが可能だ。右スティックはハカセの発明品であるガチャメカを動かすのに使う。このガチャメカは、ピポサルを捕まえたり仕掛けを動かしたりと、ゲーム中のさまざまな場面で役に立つアイテムなのだ。ここでは右スティックの操作方法を一部のガチャメカの機能と併せて紹介していくぞ。

ひっぱってはなす! 狙いをつけてハジくのだ!

パチンガーを持っているときに右スティックを引っぱって離すと、弾を飛ばすことができる。このアイテムは、実際にパチンコを撃つ感覚とまったく同じように操作できるのだ。

▲パチンガーなら遠くの敵も楽々ヒットできる

パチンガー

パチンガーを使えば離れた相手を狙えるようになる こういった飛び道具的なガチャメカは貴重な存在だ。慣れてくれば相手がどこにいても、おもしろいように当てることができるぞ

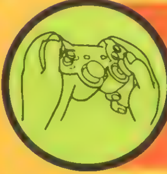
まわす! 右スティックをグルグル回せ!

右スティックを回すと、カケルが手に持っているガチャメカをグルグルと回すことができる。使うガチャメカによっては、ヘリコプターみたいに空を飛べるようになり、今まで行けなかった場所へ行けるようになるぞ。

▲メカボーをあんまり回しすぎると目が回っちゃうかもよ!?

メカボー

これでピポサルを叩くと一時的に動きを止めることができる さらにピポサル以外の敵を叩くとダメージを与えることもできるのだ。



たおす! 敵がいる方向に倒すだけ!

右スティックを倒すとガチャメカを振り下ろすことができるのだ。メカボーで動きを止めて、アミでピポサルを捕まえるのは基本中の基本だぞ。

▼ピポサルがいる方向にいかに素早く、ゲットアミを倒せるかがポイント

ゲットアミ

ピポサルを捕まえることができるアミの形をしたガチャメカ ステージや時代を問わず、大活躍間違いなしのアイテムだぞ

こぐ! 2つのスティックをリズミカルに回せ!

左右のスティックを同時にまわすとボートをこぐことができる。まさにオールを使っているような感覚だぞ。

ボート

水上を移動するといったらやっぱりボート 池や海が行く手をはばんでいても、これがあれば突破可能に。

▼水中にもピポサルがいる場合があるので、注意して進もう

トレーニングで新メカをマスター!

▲ダメージを受ける心配がないから安心して訓練できる
◀操作に慣れてきたらすぐに実践して試すのだ

SPG

ワールドスタジアム3

4/8
▶ナムコ
▶¥5,800
▶MC(7ブロック)、AC(DS対応)、PS(6ブロック)

ペナントレース開幕にあわせ、今年も野球ゲームの雄『ワースタ』が大登場!! 発売直前の今回は、さらにパワーアップした3つのモードを中心に紹介していくぞ!

開幕間近

『ワースタ3』の新たな魅力をチェック!

注目のルーキー、西武の松坂をはじめ、今年も話題が尽きないプロ野球。その開幕にあわせ、今や定番の大人気野球ゲーム『ワースタ』の第3弾が、最新データを引っ下げて登場するぞ! さらなるパワーアップを果たした今作では、前作で好評だった各モードに新要素が追加され、前作をやり込んだ人もバッチリ楽しめる内容になっている。発売まで待ちきれない!!

'99年度版最新データ搭載!!

▲『ワースタ』版イチローVS松坂。熱狂だ!

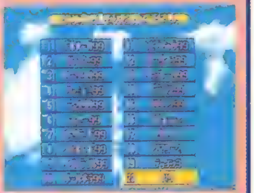
▲おなじみ「ナムコスポーツ」は今作でもセーブ可能。気に入った新聞を、友だちと見せ合うのも楽しいかも

オリジナルの応援歌を作成!! 『作曲』くん

新しい音データを追加!

前作までの「ラッパ」と「タイコ」に加えて、「ギター」や「尺八」、「ピストルの音」なんてものまであるのだ。これまで以上に、個性豊かな応援歌が作れるぞ!

▼「かっとばせ」コールを使えば、誰でも簡単に応援歌っぽくなるぞ



▲サンプルはナムコゲームのBGMなど、なんと全100曲を収録!

試合に勝って全国統一を目指せ! 『幕末!国盗リーグ』

2つの新コマンドでさらに奥深く!!

前作で好評だった「戦国!国盗リーグ」の改良版がコレ。他国と手を結んで戦いを有利にする「同盟」、そして、全国に埋もれている有力なオリジナル選手に入団を呼びかける「演説」といった、2つの新コマンドを追加! 戦略性がさらにアップしているぞ!!

▲同盟を結ぶためには、相手が出すいろんな条件をクリアする必要が…

◀他球団との戦い(試合)に勝って、領地を広げ、全国統一を目指すのだ!

自分だけのオリジナル選手を作ろう! 『分身』くん

テストの種類が一気に倍増!

4つのテスト(打撃、長打力[or投球]、走塁、守備)を受けることで、オリジナルの選手を作ることができた「分身くん」も、前作から大きくパワーアップ! 投手・野手ともにテストが4種類から8種類に大幅に増加されたのだ。また、前作にもあった「投球テスト」の的が3分割から6分割になるなど、テストはどれも実戦的になり、熱中度はさらにアップしているぞ!!

▼打球を左右、センターと打ち分けるテスト。ミートのタイミングが重要になるぞ。練習あるのみ!

New! 打撃基礎

New! 犠打

▲優れた選手になるにはバントだっておろそかにできない。3塁への送りバントやスクイズもあるぞ

◀テストの結果しだいで当然、選手の能力は変化する。最強の選手を作り出そう!

CHECK! ポケステで選手を育成!

ポケステを使えば、「分身くん」で作った選手を育てることができるぞ。また、友だちが投げて自分が打つ、なんていう"通信対戦"も楽しめちゃうのだ!

▲ミニゲームは全部で3つ。これはタイミングを図ってホールを的に当てるゲーム

New! 反射神経

New! 学力

▼ランプにすばやく反応して、ボタンを押すべし!

◀「ピノ」は何のゲームのキャラか? なんて問題も……。

 C(株)ナムコ ＊画面写真はすべて開発中のものです このゲームはプロ野球12球団からチーム名、選手名などの使用許諾を得ています

ACT

新時代劇アクション 羅刹の剣

4/28
▶コナミ
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

剣術に長けた浪人、隠密衆のくノ一。この2人の主人公が繰り広げる、新時代劇アクションとは？　発売直前となる今回は、このゲームの注目のシステムをチェック!!

陰謀渦巻く抹那藩で事件は起きた…

悪政により庶民が苦しんでいた時代の物語。幕府に献上されるはずの金塊を積んだ輸送船が、抹那藩近海で突如消息を絶った。事態を重く見た幕府は隠密衆の頭領、進次郎ら3人を抹那藩に送り込むが連絡が途絶えてしまうのだった…。ゲームは、2人の主人公がこの事件に巻き込まれるところがスタートになり、町や寺、山中などを舞台に情報を収集し事件の真相に迫るのだ。また戦闘では会話を行うメインフィールドがそのままチャンバラ（戦闘）の場になるのだ！

りん

▶女性のため、攻撃力のない"りん"は身軽さと手数で勝負

剣術、体術のほか、手裏剣などの飛び道具を得意とする公儀隠密のくノ一　隠密衆の頭領"進次郎"の妹で、江戸で待機を命じられていたが兄の身を案ずるあまり、単独で抹那藩に潜入する。

小太郎

剣術に長けた浪人　役職につくことが嫌いな性格で、数年前に藩を抜け出し流浪の旅を続けるが、両親の墓参りのために帰郷　役人に囲まれていた"りん"に加勢したことで、事件に巻き込まれることになる

▲実戦で学んだ"小太郎"の剣術は、どれも豪快なものばかりだ。

プレイヤーキャラはこの2人 密接に絡み合う2つのシナリオ!!

このゲームは"りん"と"小太郎"2人の主人公が用意されていて、最初にどちらかを選択したあと、それぞれのシナリオがスタートする。2つのシナリオは、ほぼ同時に平行して進行しており、下で紹介しているアドベンチャーの要素では、もう1人の主人公が仲間として登場したりするぞ。両方の主人公でフレイしなければ、事件の真相はわからないかも？

りん編

▶小太郎編では死んだはずの人物が、敵として登場。

小太郎編

▶プレイヤーの行動しだいで、今後の2人の関係が変化することも……

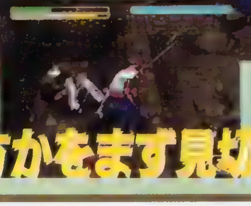
注目のシステム　アドベンチャー

重要人物を守りきれるか？ プレイヤーの行動でシナリオが変化していくぞ!!

このゲームは、プレイヤーの行動によりシナリオが変化するシステムを採用している。ゲームの途中に登場するイベントキャラを、守ったか守れなかったかなどで、後半のゲーム展開がガラリと変化するぞ「コイツは敵か？味方か？」などを考え、行動を選択していかなくてはならないのだ。

▲"お紅"という女性と墓参りを同行することに。

▼敵から"お紅"を守りきることができるか!?


▲イベントキャラは今後の展開に影響してくる

敵か、味方かをまず見切れ!

注目のシステム　アクション

コマンド入力で必殺技炸裂!

2人の主人公は、✚キーとボタンの組み合わせによる通常の攻撃とは別に、左上のゲージ（赤い体力ゲージの下）を消費して超強力な必殺技を繰り出すことができるのだ　必殺技は攻撃能力を高めるものや、連続斬り、衝撃波を放つものなどあり、キャラによってその特徴も異なってくる。また、新しい必殺技はレベルアップ時にどんどん覚えていくぞ

▶"りん"は飛び道具系の必殺技が多い。

◀"小太郎"の必殺技は、どれも豪快かつ強力だ！

剣術の極意 一撃必殺!!

敵の攻撃をガートした瞬間に攻撃ボタンを押すと、クリティカル攻撃が炸裂！　攻撃をいなし（うけながし）、そして相手を一撃で葬ることができるのだ。

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

AVG

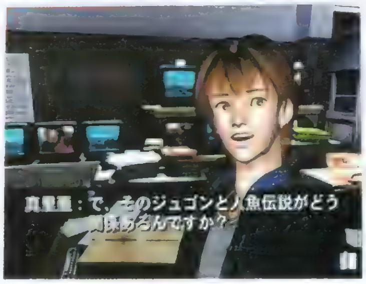
マリア2～受胎告知の謎～

夏予定
▶アクセラ
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)

DNA――生命進化の鍵を握る2重の螺旋。衝撃のサスペンスAVG『マリア2』は、生命の神秘と謎に迫る、SFタッチのインタラクティブドラマだ！

「種の保存計画」…それは恐るべき事件の始まりだった！

「人の精神」を題材にしたサイコスリラー風のAVG『マリア』。その続編となる本作では、「DNA」がキーワードとなっている。遺伝子を操作し、神の領域へと踏み込む禁断のテクノロジーが今回の主なテーマだ。太古に絶滅した生物の遺伝子情報にまつわる恐るべき陰謀。「種の保存計画」に隠された謎に、新たな〝マリア〟が挑む！



◀今回は前作のサイコスリラー風から一転、SF仕立ての物語になっている。

登場人物

「マリア2」は前作とまったく違うストーリーとなり、登場する人物も一新されている。前作ではマリアの主治医がプレイヤーキャラクターだったが、本作ではヒロインの真里亜自身がプレイヤーの操作するキャラクターとなる。彼女の周囲を彩る登場人物も、ひと癖もふた癖もありそうな者ばかりだ。

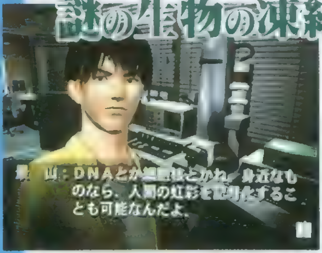
国友　真里亜
民間放送局に勤務する、活発で好奇心旺盛な女性。研究所の取材を発端に、次第に事件に巻き込まれていく。

安藤　乱
仕事には厳しいが情に厚い、真里亜の頼れる上司。少々酒乱の気あり。

景山　純
亜門博士のアシスタントを務める若者。釣りと蝶の採集が趣味。

亜門京介
絶滅寸前の生物の人工受精や保存で有名な慈愛堂研究所の博士。

幻の絶滅生物…DNAの復元
謎の生物の凍結死体の漂着が発端だった



◀学術的な発見が恐るべき事件のきっかけとなる。

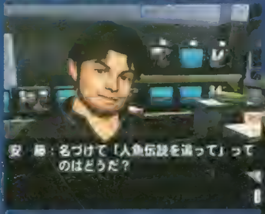
'90年代初頭の北海道に謎の海棲ほ乳類の凍結死体が漂着した。DNA調査の結果、この生物は500年も前に絶滅した幻の〝祖ジュゴン〟である可能性が高いことが判明する。その学術的価値に、学会は騒然となった。そして数年後、祖ジュゴンの中心研究施設である慈愛堂研究所で、ある密かな計画が動き始めた……。

第1話　人魚伝説を追って

各章は、基本的にテキストパートを中心に進行し、その端々にムービーシーンが挿入されている。また、特定の章の終りには、リアルタイムの探索シーンが用意され、テキストパートにその謎を解くためのヒントが隠されているなど、それぞれのパートがリンクしている。ここでは1章を例に、どのように各章が構成されているか見てみよう。

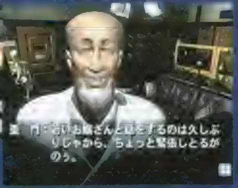
TEXT

各章の基本となるパート。この章で真里亜はジュゴンの人工ふ化に成功したことで脚光を浴びる慈愛堂研究所を訪れる。はたしてどんな事件が…



▲人魚伝説のモデルとも呼ばれる幻の生物を巡り物語は展開する

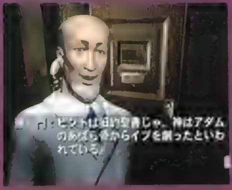
▼ジュゴンの権威、亜門博士を取材し、真里亜は、ドキュメンタリー番組を担当することに



REALTIME

第1章のテキストパートに、後の章のリアルタイムパートのヒントがある。各パートは密接に関わっているのだ

▶話を覚えておくと…



▲後々出てくる、リアルタイムパートの謎を解くカギになる。このように各パートは密接に関係している

MOVIE

圧倒的にクオリティがアップしたムービーシーン　章の節目節目で挿入され、サスペンスドラマとしての緊張感を高めている。真里亜を始めとする登場人物たちのリアルな表情にも注目しよう

 ©AXELA／BREAK

RPG

ルナ2 エターナルブルー

5 27(予)
▶角川書店／ESP
▶¥6,800
▶MC(ブロック数未定)
DS(AC非対応)

前作「シルバースターストーリー」が移植されてから約1年。ついに続編「エターナルブルー」が登場する。魔法の世界ルナを舞台に繰り広げられる冒険の数々を堪能しよう!

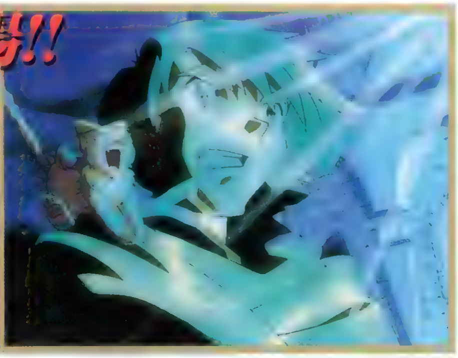
話題のRPGが満を持してPSに登場!!

ヒーロー&ヒロイン

ヒイロ
◀好奇心旺盛な少年。グェンじいさんとルビィ(竜?)と暮らしている。青き塔でルーシアと出会う。(CV:緑川光)

ルーシア
▶空に浮かぶ"青き星"からやってきたという、不思議な少女。非常に強い魔力を持っている。 (CV:横山智佐)

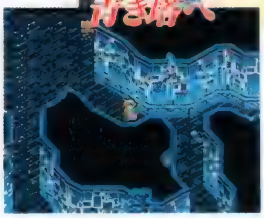
このゲームは、プレイヤーが魔法の世界"ルナ"に住む少年ヒイロとなり、いくつもの冒険に挑んでいくRPG。前作同様、美しい2Dマップで展開されるゲームシステムのため、RPG初心者でも安心して遊べるぞ。もちろん追加要素も豊富で、メガCD版やSS版をプレイしたことがある人でも十分満足できる作りになっている。アニメーションムービーや、好評のお楽しみアイテム"ブロマイド"が追加されるのだ。さらに新規ダンジョンもあるということなので、期待して発売を待とう。



"青き塔"に光が落ちて 物語は動き始める

青き塔を研究しているグェンじいさんのもとに、"悪魔が降臨するので青き塔には近づくな"との警告があった。だが塔の異変を目撃したヒイロは、塔に入ってしまう。そこでヒイロが見たものは、巨大なクリスタルと、その中から現れた美しい少女だった……。

▲青き塔につながる迷宮の入り口。何が起こっているのだろう。



▲迷宮内部には仕掛けがある。それを解かなければ塔にはたどり着けない。

◀あるきっかけでヒイロが飛ばされた、巨大なクリスタルのある部屋……。そこに現れた少女こそ、ルーシアだった。

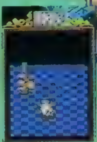
▶謎多き少女ルーシア。この世界の女神に会いたいというが、その理由は何なのだろうか。……彼女はどこからやって来たのか。

BATTLE AIがキミをサポートする!!

作戦と陣形

"作戦"は、メンバーの戦闘行動をプレイヤーが設定しておけるコマンドだ。
"陣形"は戦闘時のメンバーの隊列を設定するコマンド。メンバーの適性に合わせて設定しよう。

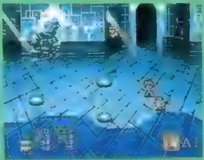
▲メンバーの能力に合う作戦を立てる。



◀隊列を決めるのも重要になってくるぞ。

AI戦闘

AI戦闘を選ぶと、メンバー全員がその戦闘の間、自動で戦ってくれるぞ。ただし、敵を倒すためなら強力な魔法や技も惜しみなく使うので注意。早く先へ進んで物語を堪能したいときなどに便利だ。



▲AIによる戦闘シーン。プレイヤーは何もしなくていい。

3DCGを駆使した美麗アニメーションにも注目!

「ルナ」シリーズはアニメーションムービーの質の高さにも定評がある。本作でも3DCGとアニメが調和した、迫力のムービーを見られるぞ。PS版には追加シーンもあり、物語をより奥深いものにしている。

◀3DCGが生かされた美麗なムービーは必見だ。

©1994 GAME ARTS ©1998,1999 角川書店/ESP/GAME ARTS/VANGUARD

AVG

マリオネットカンパニー

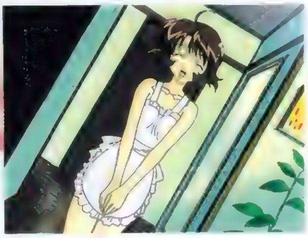
5/20
▶マイクロキャビン
▶¥6,800
▶MC(ブロック数未定)

注目のAVG「マリカン」の最新情報をキャッチ! 今回は、機械とは思えないほどの魅力を放つ、マリオネットの貴重な秘蔵ビジュアルもお見せします♥

期待のAVG『マリカン』最新情報&魅惑のイベント大公開!!

夢をあきらめた元技術者と、主を持たずに捨てられていたマリオネット。『マリカン』は、そんな2人の交流や、心の成長を描いたほのぼののテイストのAVGだ。紹介2回目となる今回は、マリオネットの成長に関わる「コンストラクション」にスポットをあてて紹介していこう。

▲マリオネットの未熟な心を、優しく導いていこう。

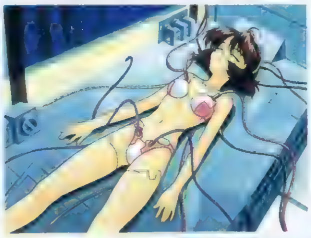


◀猫耳、メイドさんと並び称される殿方の憧れ「裸エプロン」も標準装備!!

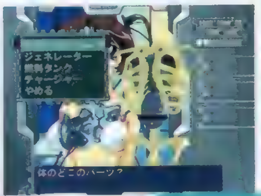
◀プレイヤーの趣味をストレートに反映。

Close UP! Let'sコンストラクション!

マリオネットを構成するパーツは、腕や頭部などを合わせて実に150種以上。性能だけでなく髪の色やスタイルなど、外見までも好みに合わせてカスタマイズできるようだ。プレイヤーは少ない月収をつぎ込んで、彼女をより人間に近いマリオネットに育てあげていく。彼女の性能が上がれば、アルバイトに出して資金を稼ぐこともできるぞ。



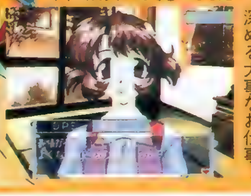
◀長い修理期間を終え、再びマリオネットが起動する!



▶各パーツは外見や性能を変えるだけでなく、ゲーム中のイベントにも深く関わるらしい。

「KIZUNA」値でイベント発生!

これは、主人公と彼女の関係を表す重要な数値だ。数値によってイベントが発生したり、彼女の反応が変化するぞ。



◀彼女との会話も絆を深める大事なお仕事!

電撃PS・G'sだけのプレゼントです♥

下の応募用紙を切り取り、お近くのゲーム取扱店での予約時にスタンプを押してもらってください。その応募用紙を官製はがきに貼り以下の住所まで。抽選でDPS&電撃G's だけのオリジナル「胸部製作用パーツ 銀(写真)」をプレゼントしちゃうぞ!!
〒510-0822 三重県四日市市芝田1-11-13 (株)マイクロキャビン
「マリオネットカンパニー 電撃PS予約プレゼント係」

マリオネットカンパニー予約申し込み	マリオネットカンパニースタンプ台紙
お名前　　年齢　　歳	STAMP HERE
〒 ご住所	
TEL.	
E-mail　　キリトリ	ここに承認印を押してください

©1999 MICROCABIN CORP. 『マリカン』ホームページ：http://www.microcabin.co.jp/maricom/index.html
※上記の応募方法で予約されたすべての方に、着せ替えセルカード・メイド服Ver.を。さらに抽選で5名の方にテレホンカード3枚セットをプレゼント!

SLG

ゲッターロボ大決戦!

夏予定

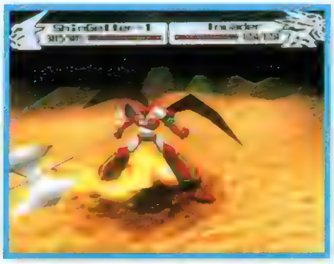
- ▶バンダイビジュアル
- ▶¥6,800(予)
- ▶MC(ブロック数未定)
  AC(DS対応)

往年のスーパーロボット「ゲッターロボ」が、今ここにSLGとなって大復活!!
あの有名な合体シーンを楽しめる「合体シミュレーター」も搭載しているぞ!!

いまこそキミの手で!

●PSにゲッター降臨●

このゲームは、これまでのゲッターシリーズからキャラやユニットが総出演する、シナリオクリア型のSLG。気になるストーリーは、現在リリースされているOVA「真(チェンジ)ゲッターロボ」を始めとする全ゲッターの世界観を踏襲したオリジナルのもの。ゲッターロボやゲッターロボ號、テキサスマックなどを駆使して、リョウマやハヤトたちとともに爬虫人類を叩きつぶすのだ!!



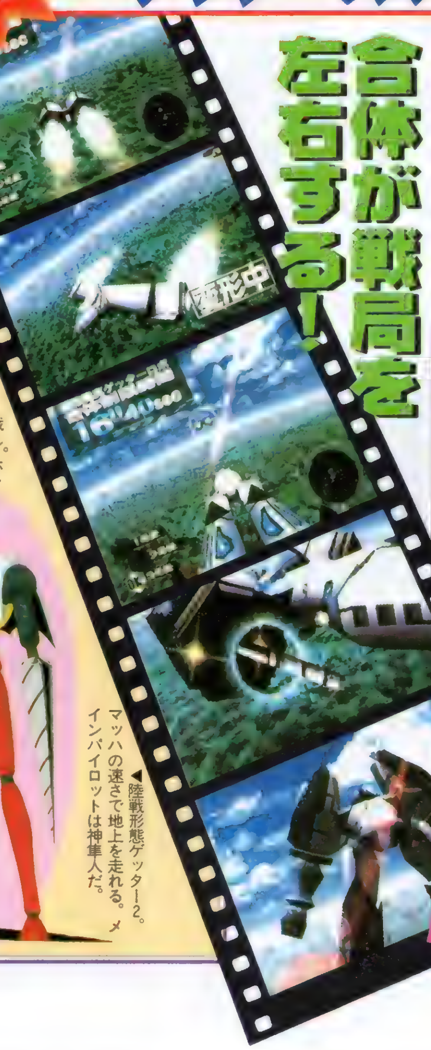
▲戦闘では3Dポリゴンによる迫力のあるバトルが展開。ゲッタートマホークで敵を切り裂け!

チェンジ! ゲッター! スイッチオン!!

合体が戦局を左右する!

ゲッターロボといえば合体変形! このゲームでは「合体シミュレーター」でその魅力を再現しているぞ。キミの手でゲットマシンと呼ばれる戦闘機を操縦し、制限時間内に合体させれば、キミの分身であるプレイヤーキャラがゲッターに搭乗できる。また、搭乗するキャラによってゲッターロボの性能や特性も変化するので、誰を何号機に乗せるかといった戦略的な要素も生まれてくるぞ。

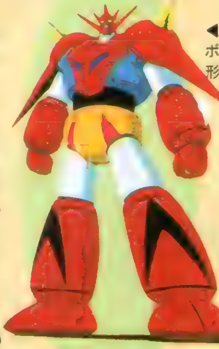
▲ゲーム中には突風など、さまざまな障害にみまわれる状況も登場するぞ。



▼合体シーンも3Dポリゴンでリアルに再現。デュアルショックを使えば振動で臨場感バツグンだ!

そもそも ゲッターロボって?

ゲッターロボとは、宇宙から降りそそぐゲッター線をエネルギーとして動くスーパーロボットだ。ゲットマシンと呼ばれる3機の戦闘機で構成され、その組み合わせによって3種類の戦闘形態をとることができる。原作は'74年にTVアニメ化され、'91年にも新作が発表されるほどの好評ぶり。単行本も数多く出版されている。


◀TV版「ゲッターロボG」で活躍した空戦形態ゲッタードラゴン。武器はダブルトマホーク。メインパイロットは流竜馬。

◀陸戦形態ゲッター2。マッハの速さで地上を走れる。メインパイロットは神隼人だ。

▶OVA「真ゲッターロボ」で活躍中の海戦形態、真ゲッター3。怪力を誇る機体だ。

©1999 ダイナミック企画 ©1999 バンダイビジュアル・テクノソフト

AVG

輝く季節へ

キュートなキャラクターで期待の高まる、ハートフルな学園恋愛AVG。
発売も迫る今回は、気になるストーリーの一部を誌上で先行紹介！

4|1
▶キッド
▶¥6,800（初回限定版はスペシャルディスク同梱）
▶MC（1ブロック）

恋の季節はすぐそこまで来ている

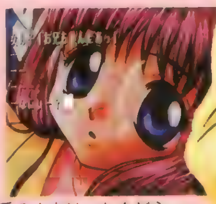
せつないストーリーで、はかない恋が描かれる「輝く季節へ」。今回の紹介では、ファンが1番気になるであろうストーリー展開に注目。7人のヒロインの中から1人をピックアップして、そのストーリーダイジェストをお届けしよう。今回選ばれたのは、主人公の新たな妹という位置づけが微妙な清水なつきちゃん。彼女が主人公・浩平とどんな出会いをし、その関係がどう変化していくのか、ぜひプレイ前の参考にしてほしい。また、新たに公開されたビジュアルも一挙掲載！　発売まで待ちきれないキミも、このページを読んでさらに期待を高めてほしい。

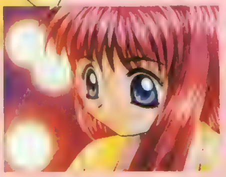
清水なつき（CV：今井由香）

かなりのお兄ちゃんっ子で、甘えん坊。眼鏡をかけた理知的で物静かなイメージに反して、強引な一面も持つ。つとめて明るくふるまい、浩平を兄と呼び慕ってくるが、悲しい過去を背負っている。

自分を"兄"と慕う少女との出会い

ある日の学校帰り、浩平は見知らぬ少女が手を振りながら、自分を目指して道路を渡ってくることに気づく。だが、信号は赤に変わっていた。彼女に1台の車が猛スピードで迫る！　浩平は、ほとんど反射的に道路に飛び出し、間一髪彼女を救う。しかし、少女の口から発せられたのは感謝の言葉ではなく「お兄ちゃん」という意外な呼びかけだった…。当然、初対面の浩平は驚きを隠せない。だが、なつきと名乗る少女は、とまどう浩平にはお構いなしに"兄"と呼び続けた。後日、偶然再会したときも、なつきは浩平の都合を考えず強引に甘味処に誘う。ついつい浩平もなつきのペースに乗せられ付き合うことに。はたから見れば兄妹のような2人。だが、"妹"という響きは、浩平の中に眠る苦い記憶を呼び起こすのだった…。





Natsuki's STORY DIGEST
ストーリーダイジェスト

最新ビジュアル一挙公開!!

ここでは、届いたばかりの最新画像を大公開するぞ！　どれもヒロインたちの声が聞こえてきそうな、名シーンばかりだ。彼女たちに出会える日まであとわずか。7人の少女たちとの物語は、まもなく幕を上げる…。

▲繭（右）は七瀬（左）のお下げが大好き♥　名（迷）シーンの1つ？

もうすぐ…会えるね♡

▲声が出せないというハンディを背負いながらも、明るく健気にがんばる澪（みお）。浩平ならずとも、思わず応援したくなる可愛い女の子だ。

▲昼食のひととき。「牛乳は、とっても身体にいいんだよっ」とは彼女、長森さんの弁。

◀個性的な先輩、みさきと「早く屋上に着けるか」を競う浩平だったが、その結果は…。

 ©KID 1999

3D・STG

マクロスVF-X2

夏予定
▶バンダイビジュアル
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)
AC(DS対応)

まったく新しいカメラワーク「バリアブル・ビュー」を搭載し、『VF-X』が帰ってきた!!
迫力ある視点で繰り広げられる、白熱の空中戦が魅力のSTGだ!!。

西暦2050年、主人公エイジス・フォッカーは平和維持を目的とした反乱地域先攻特殊戦隊「VF-X」に配属される。その最初の出撃で見た攻撃目標は、あの巨大戦艦マクロスであった…。意外なストーリー展開から始まるこのゲームは、前作同様に可変戦闘機バルキリーを操り都市や水中、宇宙空間を舞台に敵を倒していく３Ｄ・ＳＴＧ。その第２弾となる今作では、新システム「バリアブル・ビュー」が採用され、さらに空中戦の迫力が増しているぞ！

VF-1

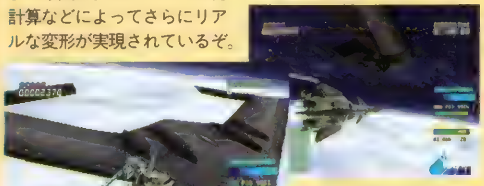
旧型の機体ではあるが、旋回性能の高さには定評がある。このほかにも「マクロスダイナマイト７」に登場した最新機「VA－３Ｍ」などが登場するぞ！

3次元ドッグファイトが始まる!!

変形を使いこなすシステムに注目!

本作の主役ともいえる「バルキリー」とは、人型、戦闘機、中間形態の３種類に変形できる可変戦闘機のこと。ゲーム中のさまざまな局面に対応するためには、この変形を自在に使いこなす必要があるのだ。また今回は、モデリングの再計算などによってさらにリアルな変形が実現されているぞ。

▲人型の形態、バトロイド。地上戦や格闘戦に優れている。

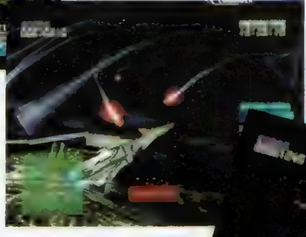


◀▲「マクロスプラス」に登場した、８発巨人爆撃機を攻撃するステージ。変形のタイミングが勝利のカギ。

◀「バリアブル・ビュー」によって、映画のような迫力あるアングルを実現！

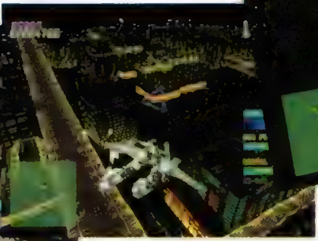
今回から新たに採用された「バリアブル・ビュー」とは、客観的なカメラアングルで、激しく動く機体を捕捉し続ける画期的な視点システムのこと。これにより、映画などで戦闘機が戦っているような、迫力の戦闘シーンが楽しめる。さらに進化した「マクロス」の魅力は、まさにこの部分に凝縮されているのだ。

夜空を彩るミサイルの軌跡！



▲ミサイルの嵐の中を飛翔するバルキリー。これだけのクオリティにもかかわらず、実になめらかな動きだ。

▼空中でバトロイドに変形。空中だからといってファイターが最良とは限らない。戦況を的確に判断せよ！



◀空中戦だけでなく、地上が戦闘の舞台になることも。ゲームに登場するステージはとてもバラエティ豊かだぞ。

◀▲戦局に合わせて３種類の形態をうまく使いこなそう。戦闘機形態ファイターで敵陣にむかって突入し、一気に敵を蹴散らし離脱！　中間形態ガウォークで攻撃をかわしつつふところ深く飛び込むなど、さまざまな戦略が可能だ。

オリジナルキャラも続々登場!!

ファンにはおなじみの、美樹本晴彦氏デザインによる新キャラも多数登場。オリジナルのストーリーが描かれるぞ。

◀主人公の天才パイロット、エイジス・フォッカー。

▲女パイロット、スージー・ニュートレット。

▶パイロットの一人、トーマ・シュン。その腕前はエース級。

©1999 BIG WEST ©1999 BANDAI VISUAL

RPG

おみせde店主

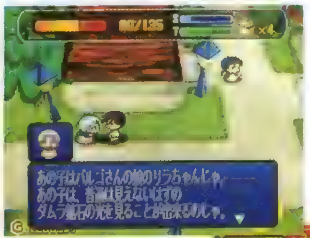
商売、冒険、お店の建設など、新しい楽しさを満載した街作りRPG『おみせde店主』もいよいよ発売間近！ 今回もその注目のシステムを詳しく紹介するのだ！

4/8
▶テクノソフト
▶¥5,800
▶MC(2ブロック)
PS(時計機能のみ対応)

お店を建てるには商売！ 商売!! 『みせ店』流の商売術をCHECK!!

「おみせｄｅ店主」は、さまざまな職業で商売や冒険をこなしてお店を建設し、街を発展させることが目的のＲＰＧ。しかし、お店を建てるには転職に必要な「職業カード」を手に入れたり、商売と冒険で職業ポイントや資金を獲得したりと、いろいろな条件をクリアする必要があるぞ。発売間近の今回は、そんなお店を建設するまでのステップを、商売のシステムと併せて詳しく紹介。新しく公開された職業の数々もピックアップしてお届けするぞ。

STEP 1 職業カードを入手！



このゲームで職業に就くには、まず「職業カード」と呼ばれるカードを入手する必要がある。ゲーム開始直後のプレイヤーキャラは無職なので、最初はカード探しから始めることになるぞ。カードは街の住人との会話をきっかけに発生するイベントや、ダンジョンの冒険などで手に入り、その数は全部で40種類。多くのカードを手に入れれば、それだけ多彩な職業に就ける。

▲商売のお得意様になった住人は、貴重な情報を教えてくれる。これがイベント発生のきっかけに。

STEP 2 メタモーフ神殿で転職

▶メタモーフ神殿へ行けば、いつでも転職することができる。ちなみに、人々に売る商品の仕入れは、街にあるメタモーフ神殿の出張所でも可能だぞ。

プレイヤーキャラの転職は、メタモーフ神殿の巫女、カトレアに頼めばやってもらえる。カトレアに話しかけて、カード選択画面でなりたい職業のカードを選ぶと、その職業に転職できるぞ。また、左にいるサルビアからは商品の仕入れが可能で、右にいるフリージアは商売のヒントを教えてくれるのだ。

STEP 3 街の人々を相手に商売！

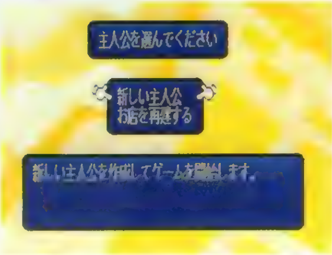
転職して街に戻ったら、いよいよ商売開始だ。街の住人たちに近づくと、頭上にカーソルが出現する。その状態で◎ボタンを押せば、カーソルが付いている住人を相手に商売を始められるぞ。商売画面では「会話」、「商品を説明」、「サービス」という３種類の売り込みコマンドを使って、お客さんの購入意欲をあおるのだ。バリバリ売って資金を稼げ！

▲客の性格はそれぞれ異なり、それに応じて、有効な売り込みコマンドも違ってくる。相手の性格に適した売り込みコマンドを実行して、画面左上の"買う気ゲージ"を一杯にすれば商談成立だ。

▶何度も商品を売った住人はお得意様になる。

STEP 4 開店

商売で得られる資金と職業ポイントが必要なだけ貯まったら、街にお店を建てられる。お店の建築は、建築士のガトーに依頼するのだ。こうしてお店が完成すると、プレイヤーは新しい主人公を選んで再びカード探しの冒険に出発することになる。アイテムやカードは新しい主人公に継続されるので、冒険がグンと楽になるぞ！



▲新しいお店が建つと、その噂を聞いて新しい住人が集まってくる。こうして街が発展するのだ。

メタモーフ神殿推薦!! 人気職業案内

プレイヤーキャラが転職できる数々の職業には、得意な仕事や、その職業ならではの特殊能力が設定されているぞ。

人気職業No.1 忍者

戦闘のプロフェッショナルにして特殊な術を扱う特別な職業。「水ぐもの術」で川を渡るなど、冒険をするにもピッタリ！

人気職業No.2 花屋

人々に花を売り、その心には夢を配る可憐な職業。商売中にお客さんにお花を上げれば、購買意欲がアップする!?

人気職業No.3 薬剤師

人々の健康を陰で支える職業。最初は薬を売るだけだが、お店を持てば自分で薬を処方できるようになるかも？

人気職業No.4 運転手

街から街へ、国から国へ。人々を送り届ける職業。人生を彩る出会いのドラマの配達人。

人気職業No.5 印刷屋

名刺やチラシを作ることを生業とする職業。印象的な名刺やチラシを作って、お客様のハートをつかむのだ！

人気職業No.6 農夫

人々の貴重な食料である、農作物を作る職業。土に親しみ、地道な作業の積み重ねで実りをもたらすその姿は美しい。

©1999 Technosoft Co.,Ltd.

4/15「電撃PS D17」で『おみせde店主』を体験しよう！

4／15に発売される「Ｄ17」には、「みせ店」の体験版が収録されるぞ！ このゲームの奥深い楽しさに触れるチャンスだ!!

SLG

A列車で行こうZ めざせ！大陸横断

5月(予)
▶アートディンク
▶¥4,800
▶MC(ブロック数未定)

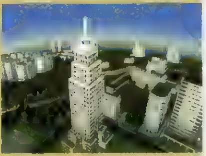
老舗アートディンクが贈る人気SLG『A列車で行こう』シリーズに特別編が登場！
ゲーム性を重視し、初心者向けに生まれ変わった『A列車』が楽しめるのだ！

亡き父の遺志を継ぎ…大陸横切る鉄道を作ろう!!

鉄道会社を経営し、線路や駅を建設して、街を発展させていくSLGがこの『A列車で行こうZ』。これまでのシリーズと大きく違うのはマップクリア型になった点。プレイヤーはステージごとに設定された課題をクリアしつつ、最終的に大陸横断鉄道を完成させるのだ。また、自由に建設できるのが鉄道関係の施設だけになり、初心者にも楽しめる難易度だ。

STORY

主人公は、亡き父の遺志を継ぎ〝アトランティック鉄道会社〟の新オーナーに就任。それと同時に大陸横断鉄道を建設するという父の夢をも受け継いだ。ライバル会社の機先を制し、大陸横断鉄道を完成させろ。



▲鉄道を作ること以外にも、いろいろな問題が…。

◀自分が作った街を、3DCGで見ることができ、街の発展が確認できるぞ。

マップクリア型になって ゲーム性がパワーUP!

今回の『A列車』は、今までのシリーズのように、最初から街開発のすべてをまかされるわけではない。一定の地域に区切られたマップで、それぞれの課題をクリアすると次の地域の開発が始められるようになっているのだ。また、各マップクリア時の経営状態は、次のマップにそのまま影響してくるぞ。

MAP1 めざせ人口10万人！
鉄道網を広げ、街を発展させよう。この街の人口はのちのマップで得られる労働力と関係するので、増やしておこう。

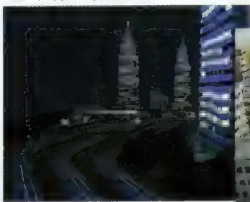
MAP2 めざせ資材1000万t！
鉄道建設用資材を作るため、原料の採掘所と資材製造工場を線路でつなごう。工場で働く労働者数が、生産効率に影響。

MAP3 めざせ大陸横断！
いよいよ大陸横断鉄道建設に着手するのだ。ライバル会社の開発状況が見えるので、先を越されないよう完成を急ごう。

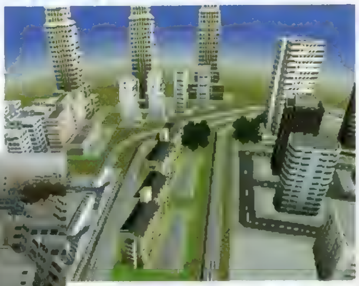
夢の大陸横断鉄道完成！

3Dモードも特別編仕様なのだ

作った街を眺めることができる3Dモードは本作も健在。しかも、マップ上を移動していくと、遠くの建物の高いところから徐々に見え始めるぞ。地平線が強調された、幻想的な風景を楽しめるぞ。



▲昼、夕、夜のそれぞれの時間の景色を見られる。



◀▲地平線が弧を描いている。マップが球状をしているのがわかるだろう。平らなマップより、どこまでも続くような奥行きが感じられるぞ。

サポート役がついて破産しなくなって 遊びやすさがパワーUP!

本作では、リサとパトリックというふたりのキャラクターが、プレイヤーの仕事を助けてくれる。彼らのおかげで、鉄道の建設に集中できるのだ。

1.わからないことはリサに聞け！

リサからは参考になるアドバイスを聞ける。ゲーム進行上でわからないことは、彼女が教えてくれるぞ。また、ライバル会社の動向の調査もしてくれる。

リサ
先代社長の秘書だった女性。プレイヤーをサポートするぞ。

▲街の発展状況や新たな開発へのアドバイスをしてくれる。

2.お金の心配はもういらない！

本作では、なんと破産によるゲームオーバーは存在しない。「頑張って稼いでいるのに資金がもう……」というときには、銀行家パトリックが資金援助してくれるのだ。

パトリック
亡き先代社長の友人で銀行家。ピンチのときに出資してくれる。

▲恐るべき破産とは無縁だが、計画的に資金を運用しよう。

©1999 ARTDINK. All Rights Reserved.

RPG

シーバス1-2-3 DESTINY! 運命を変える者!

夏予定
▶ジャレコ
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
PS(9ブロック)
DS(AC非対応)

外道で破天荒な主人公が大暴れする人気コミックが待望のゲーム化！
ボリューム満点の完全オリジナルストーリーを心ゆくまで堪能しよう!!

目的は借金返済!? 外道が主役のA・RPG!!

「電撃コミックガオ！」で人気連載中の作品「シーバス1-2-3」が、オリジナルストーリーでPSに登場！　今回は全9話からなる魅力的なストーリーと、戦闘をよりおもしろくする「VSOPシステム」を大紹介するぞ。このシステムは、パーティのメンバーを自由に選んで、お金を稼ぎながら戦闘ができるというユニークなもの。とにかくお金をバンバン稼いでいくことが目的の、前代未聞の借金返済RPGなのだ!!

シーバス

自らの生き霊を具現化して戦う生き霊使い（チェイスマンサー)。その性格は傍若無人で、目的達成のためには手段を選ばない。かなり強気。

$ シーバスとそのご一行様大紹介!!

このゲームに登場するキャラクターは全員、かなりの個性派揃い！　カッコイイのに性格最悪の主人公、シーバスをはじめとして、シーバスのお供をする美少女たちもその魅力をバッチリ発揮しているぞ！　一癖も二癖もある、ユーモアたっぷりの仲間たちのおかげで、波乱万丈のシーバスの旅はますますエスカレートしていくのだ!!

フィズ

大地の精霊の力で傷を治す精霊術（ガイアス）使い。清純で慈悲深い心を持ち、シーバスに多大な奉仕をする心やさしい女性。

シャーリー

NEW!!

このゲームのオリジナルキャラクター。普段は元気で快活な女の子だが、実は強大な力を秘めており、その力に悩まされている。

キッス

人間と幻獣のハーフ。首輪を取ると獣に変身するという特殊な能力でシーバスをサポートする。いつも笑顔を絶やさない能天気な性格。

ミリオン

はぐれハンターギルドの経理担当。この旅の発起人で、借金取立てのためにシーバスに同行。様々な事件の依頼を持ってくる。

$ 笑いあり涙あり！ 見どころ満載のストーリー!!

▶元気なシャーリーの威勢のよさにさすがのシーバスもたじたじ…!?

危険な仕事をこなして報酬を稼ぐ、はぐれハンター・シーバスは、ふとしたことで出会った少女・シャーリーと行動を共にする。この謎の少女をメンバーに加え、ますます波乱に満ちていくシーバスの旅。次々発生するユニークな事件を解決しながら、借金返済のための仕事をこなしていくのが目的なのだ。

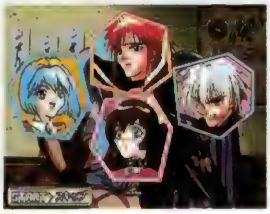
全9話で構成されるストーリーは見どころ満点！　美しいアニメーションとサクサク進む戦闘が、コミカルかつドラマチックな物語をさらに盛り上げてくれるぞ!!

とにかく稼ごう！

このゲームの目的は借金返済。ミリオンが持ち込んでくる仕事を受けて、様々な事件を解決しよう。報酬をガンガンもらって稼ぎまくれば、全額返済への道も近づくぞ。ときどき起こるハプニングで、借金がさらに増えてしまうこともあったりするが、すべてはキミの腕次第でなんとかなる…はずなのだ!!

◀とにかく儲け話を持ち込むミリオン。

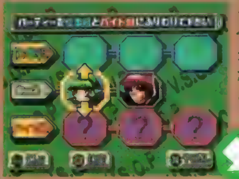
▶借金倍増!?　こんなトホホなオチも。



▲会話は人気声優によるフルボイス！　キャラクターの表情も多彩なので、見ても聞いても楽しめるぞ!!

バトルとバイト どっちを選ぶ？

このゲームでは、戦闘に参加するのはメインパーティのみ。そのほかのメンバーは、サブパーティとしてアルバイトをすることになる。これがこのゲームならではの「VSOPシステム」だ。楽な戦闘がしたいならメインパーティの人数を増やし、確実な収入を手に入れたいならバイトの人数を増やそう。気になる戦闘は横スクロール格闘アクション。各キャラクターの持つ必殺技は必見だ！



◀アルバイトにもレベルがある。キャラクターの特性に合った仕事を選択することが必要だ。

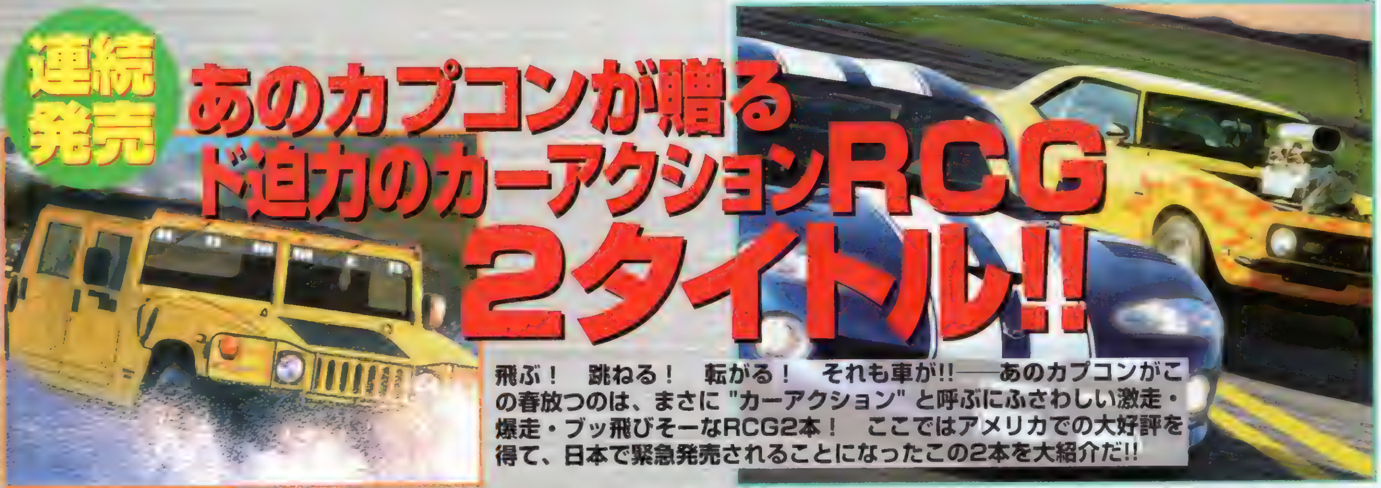
バイトで稼いで!!

バトルで戦って!!

必殺技で 街を破壊!?

©あかほりさとる・ゆうき未来・メディアワークス©1999 JALECO LTD.

連続発売 あのカプコンが贈るド迫力のカーアクションRCG2タイトル!!



飛ぶ！　跳ねる！　転がる！　それも車が!!――あのカプコンがこの春放つのは、まさに"カーアクション"と呼ぶにふさわしい激走・爆走・ブッ飛びそーなRCG2本！　ここではアメリカでの大好評を得て、日本で緊急発売されることになったこの2本を大紹介だ!!

ハリウッド映画級のカーアクションが展開！

▲閑静な住宅街を大爆走！　デュアルショック対応で、マシンとの一体感もバッチリ!!

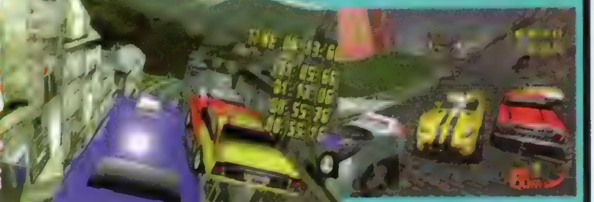
◀マシンはすべて実車。挙動の特徴なども再現されている。

◀自分が警察となって暴走車を追う、というモードも！

TEST DRIVE 5

実在のスーパーマシンで公道を疾走!!

映画などで見覚えのある、もろ"アメリカーン"なスーパーマシンを駆って市街地や住宅地、そして郊外の公道を大爆走するRCG、それがこの『テストドライブ 5』。ただストイックにブッ飛ばすのもいいが、何といってもこのゲームは、自ら突っ込んでライバル車を蹴散らしたり、段差や下り坂でビューンと飛んだり、クラッシュ時に派手に転げ回ったり……といったアクション性が魅力！　ハリウッド映画のカーチェイスのような、迫力のデッドヒートが次々と展開していくのだ。本物のカーアクションを堪能したいなら、もうコレしかない!!



◀▲マシンが飛ぶ！　大迫力のデッドヒートを味わう！　これぞまさにハリウッド級!!

RCG テストドライブ 5	3/25	▶カプコン
		▶¥5,800
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可	

過酷なオフロードを熱く制せよ!!

RCG テストドライブ オフ・ロード2	4月（予）	▶カプコン
		▶¥5,800
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可	

▲どう考えても普通じゃない、この傾斜を見よ！　こんな過酷で厳しいコースが、続々と登場してくるのだ。

迫力のカーアクションが楽しめる『テストドライブ 5』のオフロード版。魅力は、コース状況の多彩さだ。砂漠、雪上、砂浜、岩場、川の浅瀬などを爆進することで、オフロードレースの過酷さを熱く体感することが可能。要注目のRCGだ!!

TEST DRIVE OFF-ROAD 2

▶雪道を走るマシン。もちろんすべて実車で、人気のオフロード車ばかり。

▲多くの人でにぎわう海水浴場を走ることも！　アブなすぎるぜ、このRCG!!

▶ガターンッ、バシーンッと段差でバウンド！　もはや、気分はラリー!?

超絶ロードを走る快感が味わえる！

TEST DRIVE 5 © 1997,1998,1999 ACCOLADE,INC.ALL RIGHTS RESERVED.PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY CAPCOM CO.,LTD.ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.　TEST DRIVE OFF-ROAD 2 © 1997,1998,1999 ACCOLADE,INC.ALL RIGHTS RESERVED.PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY CAPCOM CO.,LTD.ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE　PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

一撃 鋼の人

SLG

極真会館全面協力！　瓦割りや牛殺しでキャラクターを育てる本格的武道ゲームが参上！

夏予定　▶バンダイ　▶¥5,800　▶MC(ブロック数未定)、PS、DS(AC非対応)、2P対戦可

押して忍ぶ、極真魂を感じ取れ

牛殺しやゴッドハンドの異名で有名な故・大山倍達が創設した、極真空手をモチーフにしたゲーム。プレイヤーは自分の分身を極真会館に入門させ、さまざまな修行をへて大会優勝を目指すことになる。また、ゲーム中にはフランシスコ・フィリオや数見肇といった実力者が実名で登場。彼らの技もモーションキャプチャーでリアルに再現されるぞ。

◀試合に勝つためには、なにより日々の鍛練が重要だ。

ミスティックドラグーン

RPG

斬新な戦闘システムを採用した本格ファンタジーRPGが登場！

6月(予)　▶エクシング・エンタテイメント　▶価格未定　▶MC(2ブロック)

育て方で能力もグラフィックも変わるRPG

本格的なファンタジーの世界で、竜を操る「竜騎士」たちが活躍するRPG。戦闘にターンが存在せず、かわりに「シグナル」を基軸とするシステムを採用。これは、じっくり待って気力十分の攻撃を仕掛けることも、素早い連続攻撃も可能という自由度の高いものだ。また、キャラクターデザインには人気アニメーターの神村幸子さんが起用されているぞ。

◀右上のシグナルが緑のときは、命中率の高い攻撃を繰り出せる。

クイズキャラおけドン！ 東映特撮ヒーローPART1

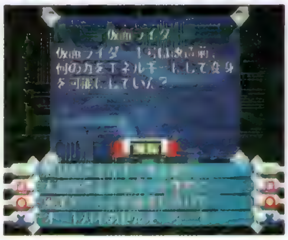
ETC

クイズに答えて懐かしい特撮のカラオケをGET！ なんと曲の演奏もできるのだ！

夏予定　▶バンプレスト　▶価格未定　▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)、MT、4P同時プレイ可

胸を熱くする名曲の数々がよみがえる!!

東映特撮ヒーローたちが続々と登場するクイズゲーム。問題に正解するとカラオケ曲が手に入り、さらに自分で演奏することができるようになるぞ。しかも収録されている曲や出題されるクイズは、「仮面ライダー」や「人造人間キカイダー」といったメジャーなものから「コンドールマン」といった通好みなものまで豊富に収録されているのだ。



◀クイズは1人でも4人でもプレイ可能。友だちと一緒に歌おう。

プレイスタジアム4　不滅の大リーグボール

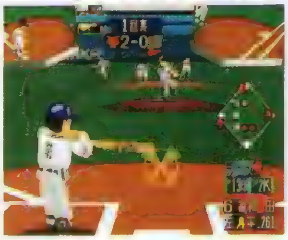
SPG

進化を続ける『プレイスタジアム』シリーズに「巨人の星」のキャラクターたちが参戦！

夏予定　▶バンプレスト　▶¥5,800　▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、2P対戦可

飛雄馬が、花形が、オズマが特別参戦！

人気の『プレイスタジアム』の新作が、新ドーム球場や新ユニフォームを採用して登場。今回の目玉は「巨人の星」モードだ。このモードではマンガ『巨人の星』に登場するキャラとミニゲームで対戦し、これに勝利するとエディットが可能になる。つまり、飛雄馬VS松井や、松坂VSオズマといった夢の対決も実現させることができるのだ！



◀投打画面のグラフィックも強化され、より迫力のある画面に。

新作ソフトニュース NEWS

ノリノリ実況中継が炸裂するPZG登場!!

「倉庫番　難問指南」は、定番PZGの最新作。難問を解説してくれる「倉庫番講座」や、自分だけのオリジナル面を作成できるエディットモードなどを収録。「ロジック麻雀 創龍 三人打ち」は、オリジナル雀士を作成できる「ロジックモード」が特徴の麻雀ソフト。新たに「三人打ちモード」が登場し、スピーディーかつスリリングな展開が楽しめるようになった。本格STGの移植作「撃王 ～紫炎龍～」は、アーケード版を忠実に再現したモードのほかにも、さまざまなオマケを収録。爆発音が笑い声で、ボスが馬のいななきとともに登場する「小円龍」など、バラエティ豊かに遊べるぞ。「たまごDEパズル」は、落ちてくる「たまごブロック」を消していくPZG。ストーリーモードではムービーも挿入される。

「たまごDEパズル」より

倉庫番　難問指南

▶4|1　▶PZG　▶アンバランス　▶¥4,800

◀「究極を作ろうコンテスト」の優秀作100問を始め、おなじみ「倉庫番」の難問がたくさん収録されている。

ロジック麻雀　創龍　三人打ち

▶5月(予)　▶TBL　▶日本一ソフトウェア　▶¥5,800

◀通常の四人打ち麻雀に加えて三人打ち麻雀も可能。三人打ちでは高い役がそろいやすくてとても爽快なのだ。

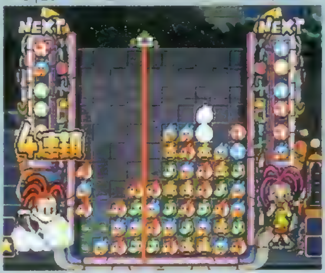
撃王　～紫炎龍～

▶5|20　▶STG　▶童　▶¥1,980

◀アーケード版を忠実に再現したオリジナルモードのほかに、「ぬるい龍」などの9種類の紫炎龍が楽しめるぞ。

たまごDEパズル

▶5|20　▶PZG　▶SCEI　▶¥4,800



◀ゲーム中では有名声優の広川太一郎やバズーカ山寺のノリノリ実況中継が炸裂！　盛り上がることマチガイなし！

©BANDAI CO.,LTD. KEN FUKAKI 11 JUN 1998©XING 1999／©神村幸子／©富沢義彦　©川内康範・東映 ©石森プロ・東映 ©東映 ©BANPRESTO 1999 （社）日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム東京ドーム公認原作／梶原一騎・川崎のぼる「巨人の星」（講談社刊）©梶原一騎・川崎のぼる／講談社©BANPRESTO 1999 ©1999 Warashi ©Sony Computer Entertainment Inc.©Sony Creative Products Inc. ©1999 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. ©1999 UNBALANCE Corporation Licensed by THINKING RABIT.INC. ※画面は開発中のものです

NEXT WAVE PSの次を見すえる先取り(?)ページ

ABE'99
エイブ

我らがヒーロー、エイブがスケールアップして再登場!!

ちょっとグロテスクだけど気はやさしい、緑色の人気者・エイブが帰ってきた！　前作では菓子の材料にされようとしていた99人の仲間を助け出し、アホな床磨きから一躍人類のヒーローとなったエイブ。今回もホネ加工工場や墓場のあるシュールな世界を、トリッキーなアクションで駆け回るぞ。多彩なパワーアップアイテムをゲットして敵を倒し、いくつものアクションを組み合わせて難解なトラップをクリアする。これまでのＡＣＴとは一味違うおもしろさが満載の、超Ａ級ＡＣＴだ。さあ、我らがエイブといっしょに、夢のスーパーアクションワールドに飛び込もう！

飲んでいるのは敵のビール!?

▲▶前作でエイブがヒーローになったところから始まるキレイなオープニングムービー。さあ、仲間を助けに行こう！

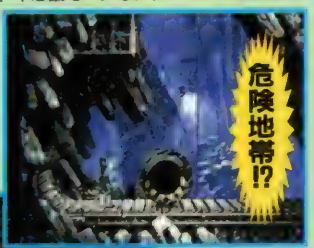
CHECK 1 悪いヤツはこいつだ!

エイブたちマドカン族のホネを原料に、誰もが病みつきになるビールを作っているグラッコン。自分たちの野望のためにエイブの仲間を拉致し、墓荒らしを繰り返す、悪いヤツなのだ！

野望に燃えるグラッコンと、彼らに捕らえられてしまったかわいそうなエイブの仲間たち。強制労働の地獄から脱出できる日は、いつくるのだろうか…!?

CHECK 2 リアルな画面にヘンな動き!?

忍～び足＆ダーッシュ！　見ているだけでも愉快なエイブのアクションも前作以上にパワーアップ。プレイしているうちに、まるで本当に生きているかのように思えてくるぞ。そして敵のトラップをクリアするには、これまでに見たこともない、不思議でヘンなアクションが必要なのだ。透明人間になったり、オナラで敵をやっつけたり…。コミカルなアクションが、プレイを盛り上げるぞ。また、クイックセーブ機能が搭載され、ミスしても、どこからでも再挑戦できる安心設計なのだ。



▲我らがエイブの大ピンチ！　この難局を乗り切るにはアクションの複合技が必要なのだ。

◀ゆ～っくり慎重に歩くエイブ。ちょっとコミカルな忍び足アクションも、今作の魅力の１つだ。

今回のネクストは？

シュールなストーリー展開と、痛快なアクションで、世界中の注目を集めたACT『エイブ』。その第２弾が満を持して登場だ。今回は、前作以上にシュールになったストーリーと、トリッキー＆ポップなエイブのアクションを大紹介するぞ!

エイブ
ABE'99

■６月予定　■A級ACT　■リバーヒルソフト　■価格未定

©1999 Riverhillsoft Inc.Oddworld:Abe's Exoddus TM & ©1998 Oddworld Inhabitants.Inc.All Rights Reserved.Created by Oddworld Inhabitants.Inc.Published and distributed by Riverhillsoft Inc. under sublicense from GT Interactive Software Corp.All other copyrights and trademarks are the property of their respective companies.

ついにできたを。
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
KOEI
リアル&ダイナミックに展開するレーシングアクション
インを突くか、アウトから強襲か――。
キミの愛馬で
狙え!GI制覇
あの名馬たちの
ムチをとれるぞ!
有名騎手を
ぶっちぎれ!!
中央競馬全10場
地方3・海外8場を再現!
ど迫力の
レース展開!
武豊、岡部幸雄など31人の
有名騎手が実名で登場.
実在の騎手との熱い闘いが楽しめる!

競馬ファン注目!!

「ジーワン ジョッキー」発売記念キャンペーン実施!

クイズに答えて 名騎手サイン入りグッズをもらおう!

クイズ 丸の中をカタカナ1文字でうめてください。

ドラマチックレーシングゲーム
ジーワン◯ョッキー

誰のグッズがほしい?

賞品:次のいずれかの騎手のサイン入りグッズ
【各騎手ごとに抽選で10名様】
鞭1点・ゴーグル1点・テレホンカード3点・色紙5点、計10点のいずれか(※指定はできません)
[協力]株式会社ジェイ・シー・コーポレーション

岡部幸雄　的場 均　蛯名正義　柴田善臣　中舘英二　吉田 豊
加藤和宏　田中勝春　牧原由貴子　南井克巳　河内 洋　石崎隆之
(敬称略)

さらに

応募者全員の中から抽選で2名様に岡部幸雄騎手が実際に使用したゴーグル(直筆サイン入り!)が当たる!

●応募方法　官製ハガキに、クイズの答、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号と、サイン入りグッズが欲しい騎手の名前、何を見てこのキャンペーンを知ったか、お持ちの競馬ゲームソフト名を明記の上ご応募ください。

●応募期間　'99年3月5日(金)～'99年4月30日(金)必着

●応 募 先　〒223-8503 神奈川県横浜市港北区箕輪町1-18-12
株式会社コーエー「ジーワンジョッキー発売記念キャンペーン係」宛
※当選者の発表は1999年5月中旬に賞品の発送をもって代えさせていただきます。
お問い合わせ先　TEL.045-561-6861

クイズの答え	ジーワン◯ョッキー
郵便番号	〒◯◯◯-◯◯◯◯
住所	◯◯◯◯◯◯◯◯
氏名	◯◯◯◯◯◯◯◯
年齢	◯歳
電話番号	◯◯◯◯-◯◯◯-◯◯◯◯
サイン入りグッズが欲しい騎手の名前	◯◯騎手
何を見てこのキャンペーンを知ったか	◯◯◯◯◯を見て
お持ちの競馬ゲームソフト名	◯◯◯◯◯◯◯

ドラマチックレーシングゲーム

GI JOCKEY
ジーワン ジョッキー

テクニックを駆使しろ!

位置どりや追い出し、ムチ入れ……
刻々と変化する状況に
臨機応変にテクを駆使せよ!

絶賛発売中

プレイステーション版
●価格:6,800円

キャラクターデザイン © かどた ひろし
アナログコントローラ(SCPH-1200) DUAL SHOCK 対応

攻略本　ジーワンジョッキー ハイパーガイドブック
SPURT・編 ●価格1,200円・3月下旬発売

TOKYO GAME SHOW '99 SPRING

同時発売! **初回限定版**
競馬SLGの最高峰がセットでお買い得!
プレイステーション版
●通常合計価格:13,600円 ▶8,800円

「ジーワン ジョッキー」で騎乗する馬を「Winning Post 3 プログラム'98」で育てよう!

GI JOCKEY ジーワンジョッキー ドラマチックレーシングゲーム ＋ Winning Post 3 ウイニングポスト プログラム'98 競馬シミュレーションゲーム

PlayStation®

NO RESALE
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)
TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフト及び書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。

株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

ついにできたを。
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
KOEI
楽しみきれない新趣向満載でグーンと奥深く。
未体験のあなたも今こそ封神演義ワールドへ!
シミュレーション・ロールプレイングゲーム
愛蔵版
封神演義®
ほうしんえんぎ
●岡崎武士が描く繊細かつ力強いキャラクター
●山を崩し、大地を裂く!宝貝の破壊力をダイナミックに再現
●天を駆け、地を進み、水に潜む!迫力の立体バトル
4/1発売
プレイステーション版●6,800円
「心ゆくまで」のプレイに応える完成度!
●ポケットステーションに完全対応。入手困難なアイテムもゲット!
●修行ステージで集団戦闘が可能に。戦場ヴァリエーションも追加!
●キャラクターが心情を吐露する「つぶやき」コマンドつき!
●ファン必見の原画資料集モード収録!
●壮大な物語がさらにドラマチックに。イベント等で豪華声優陣が熱演!
声の出演 伊藤 健太郎／丹下 桜／置鮎 龍太郎／安達 忍／増谷 康紀／岸野 幸正 ほか
豪華3大付録
●キャラクターしおり
●ミニカレンダー
●メモリーカード・シール
PocketStation™に対応
メインキャラクターデザイン
©岡崎 武士
アナログコントローラ DUAL SHOCK™ 対応
Produced by 福気 Fu-Qi
3DCGプログラマー募集
3次元CGツールの制作経験がある方、ゲームにおける3次元表現のアルゴリズムの制作経験がある方を求めています。
さらに、表現力豊かな3次元CGクリエイターも募集しています。
●職種／①3DCGプログラマー ②3DCGクリエイター●資格／22～36歳位迄・実務経験2年以上 ●待遇／当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回('97実績7.35カ月)、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、'99年度休日数128日●株式東証二部上場●履歴書(写真貼)・職務経歴書(②については作品5点以内)を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返(作品はお返しします)。不明な点は担当者までお問い合わせください。
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社コーエー 総務部 人事課 DP 係 TEL.045-564-3111(直) 担当:兵土(ひょうど)・児玉

PlayStation
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
"PS"ロゴ および "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント の登録商標、また "PocketStation"は同社の商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。■CDの価格は税込です。
■CDの販売はポリグラム株式会社です。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

ついにできたを。
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
koei
楽しさ無限に広がる、コーエーワールド。
世界戦略が可能なSLG!コーエー歴史3部作、至高の到達点
チンギスハーン
蒼き狼と白き牝鹿IV
突如アジアに出現し、またたく間にユーラシア大陸を制覇した超巨大帝国モンゴルの戦略を完全に再現。システムもデータもすべて最大級スケール!
●プレイステーション版:7,800円 好評発売中
発売記念キャンペーン!
初回限定
オールカラー豪華本『攻略マニュアル』をゲットしよう!
攻略ポイントから開発スタッフインタビューまで、ほかでは読めない極秘情報満載の「攻略マニュアル」をお買い上げの方全員にその場でプレゼント。これさえあれば世界制覇は確実!
ドキドキがいっぱい、恋と冒険のロールプレイングゲーム!
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク
天空の鎮魂歌
ときめく恋やイベントをはじめ、コマンドも多彩。総勢18名のキャラクターが大活躍!
●プレイステーション版:6,800円 好評発売中
いつでもあの方たちと一緒、『レクイエムメモリアル手帳』つきのセット
アンジェリーク 天空の鎮魂歌 プレミアムBOX
●8,800円 発売中
豪華お楽しみリフィル付き
攻略本 アンジェリーク 天空の鎮魂歌 Sweet Guide ルビー・パーティー監修 1,300円
歴史ロマンから麻雀エンターテインメントまで、いつでも話題の定番ゲームソフト!
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 武将風雲録
●5,800円 発売中
DUAL SHOCK 対応
リコエイションゲーム
維新の嵐 幕末志士伝
●7,800円 発売中
もんすたあ★レース
●4,800円 発売中
DUAL SHOCK 対応
PocketStation™に対応!!
たのしい麻雀
●3,900円 発売中
この商品は「麻雀共和国 じゃんぐりら」のプレイステーション版です。
企画・開発 株式会社シャノアール/発売 株式会社コーエー
楽しみがどんどん増える!プレイステーションの名作・傑作・話題作がゾクゾクとお買い得に登場!
プレイステーションザベスト
三國志V 3,800円
◆ハイパーガイドブック上・下巻各1,165円
三國無双 2,800円
◆ハイパーガイドブック 1,000円
信長の野望 覇王伝 2,800円
◆ハイパーガイドブック 1,200円
Winning Post 2プログラム'96 2,800円
◆ハイパーガイドブック 1,165円
Winning Post3 2,800円
◆ハイパーガイドブック上・下巻各1,200円
信長の野望 天翔記 3,800円
◆ハイパーガイドブック上・下巻各1,165円
太閤立志伝II 2,800円
◆ハイパーガイドブック 1,165円
三國志IV 3,800円
◆ハイパーガイドブック 1,400円
それぞれ The Best ¥2,800
エアーマネジメント
※この商品はプレイステーション版「エアーマネジメント'96」と同内容のゲームソフトです
三國志 孔明伝
◆ハイパーガイドブック 1,165円
大航海時代II
◆ハイパーガイドブック 1,165円
アンジェリークSpecial
◆スウィートガイド 1,165円
水滸伝・天命の誓い
◆ハイパーガイドブック 1,165円
ソウルマスター
◆ハイパーガイドブック 1,200円
七つの秘館
◆オフィシャルガイド 1,748円
三國志 英傑伝
◆ハイパーガイドブック 1,165円
提督の決断II
◆ハイパーガイドブック 1,165円
The Best ¥3,800
提督の決断III
◆ハイパーガイドブック 1,165円
4/1発売
コーエー定番シリーズ ¥1,980
信長の野望 リターンズ
三國志 リターンズ
いつでもどこでも、気軽にエンターテインメント!ひと味ちがうゲームボーイ好評タイトル。
GAME BOY COLOR
ゲームボーイ & カラー共通カートリッジ
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望ゲームボーイ版2
学級王ヤマザキ ゲームボーイ版
もんすたあ★レース2
通信販売
お近くにお取扱い店がない場合、(株)コーエーネットの通信販売をご利用ください。
◆お問い合わせは 0120-55-3594 (ゴーゴーサンゴクシ) (月~金 10:00~12:00/13:00~17:00 祝日を除く) ◆当社ホームページ http://www.koei.co.jp/ でも注文ができます。
●原則としてご返品はできませんので、ご了承ください。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。●お申し込みは、クレジットカード(UC、JCB、VISA、Master、BC)、または郵便振替で受け付けております。代金引換は行っておりません。郵便局備え付けの用紙に郵便番号・住所・氏名・電話番号・商品名(機種等)・数量を記入し、口座番号00280-1-9389 加入者名 株式会社コーエー宛でお振り込みください。CD以外の商品には価格に消費税を加算してください。●送料はお買い上げ金額5,000円(税込)以上は無料、5,000円未満は500円です。●発送はお振り込みいただいてから通常2週間以内です。(在庫切れの品、新作を除きます) ◆お買い上げ金額2万円(税込)ごとに、コーエー特製テレホンカードプレゼント!

歴史SLGの名作が
はやくもワンダースワンに登場!
対戦もできる!
WonderSwan
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望
for WonderSwan
アイテム『家宝』でかつてない楽しみ。
ハンディなボディで味わえる本格歴史ドラマの醍醐味！伝説の家宝を集めたり、最強の軍団を育てて戦争対戦を楽むこともできる！
発売中 4,200円
攻略本 信長の野望forWonderSwanガイドブック●950円
歴史シミュレーションゲーム
三國志
for WonderSwan
戦争と外交の謀略渦巻く面白さ。
中国を揺るがす神算鬼謀！本格大河ロマンの感動！戦争では都市の組み合わせにより戦場マップが変化、武将200人の特技を把握して外交戦略を展開せよ！
4/1発売 4,200円
PlayStation
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
■"　"および"WonderSwan"は株式会社バンダイの商標です
■ゲームボーイは任天堂の登録商標です ■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代

信じあい、友を思い、恋に揺らめき……
それぞれの想いと人類の希望を胸に

若者たちは、青き惑星「エラン」を目指す!!

信頼、友情、そして恋。複雑な人間関係と奥深いコミュニケーションを重視した、ドキドキの恋愛育成SLGが登場!

STORY of [élan]

核戦争で地球が失われてから150年後。コロニーで暮らす人類は、生物が生存可能な惑星「エラン」を発見する。そして、エラン移住計画の第一歩として、探査隊の派遣が決定。９人の男女が候補者に選ばれた。しかし、探査隊の定員はわずか２名。その資格を得るための、候補者たちの訓練の日々が始まる。

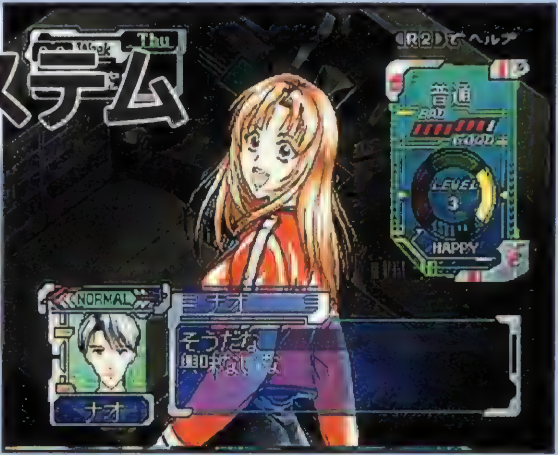
▲主人公は、探査隊への参加を目指す候補者の１人。

DATA
[illegible]

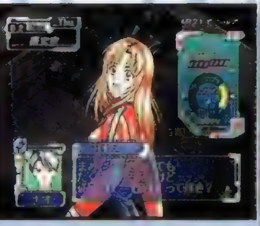
多彩な人間関係がテーマの
コミュニケート・SLG『エラン』登場!!

恋人、友人、ライバル……。そんな人と人とのつながりは、会話を始めとした、感情豊かな交流によってつちかわれるもの。「コミュニケート・シミュレーション」という新ジャンルを提唱したこの「エラン」は、魅力あふれるキャラクターとの心の触れ合いと、その積み重ねで変化する人間関係の移り変わりを、リアルに体験できる育成ＳＬＧだ。主人公の性別はプレイヤーが任意に設定可能で、男性、女性のどちらも違和感なく楽しめるこのゲーム。まずは本作の最大の特徴である「コミュニケートモード」をチェックするぞ！

喜怒哀楽の感情が人間関係を左右する!
コミュニケートシステム



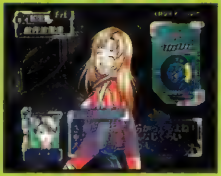
「エラン」には主人公以外に、男女４人ずつ、合わせて８人の候補者たちが登場する。プレイヤーはその中から好みの相手を選んで、話をすることで交流を深めていくのだ。候補者との会話は、本作ならではのシステムを採用した「コミュニケートモード」で行われる。このモードでは、相手の問いかけに対して４つの感情で答えを返すことが可能で、相手の性格や会話の内容、その場の雰囲気などに合わせた柔軟なスタイルで、会話の主導権を握ることができるぞ。



▲何かを聞かれたり、同意を求められたりと、会話の展開はさまざま。▶顔グラフィックで感情、カーソルで言葉を選んで答えを返すのだ。

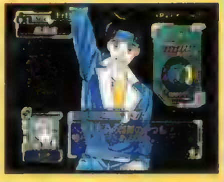
いわゆる"フツー"の接し方

平常心で相手に接する"普通"の感情。冷静沈着で落ちついた態度は好印象につながるが、場合によっては冷たい、無関心と受け取られることもあるので要注意。



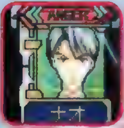
最高の笑顔です

笑顔が素敵な"喜び"の感情は、嬉しさを表したいとき、いいことがあった相手に「良かったね」を言うときに最適。状況をわきまえずにヘラヘラするのは×。



ブルー入ってます

"哀しみ"の感情は暗いイメージだが、自分の悲しい気持ちや、相手に対する同情を示したいときなどには効果的。いつもこれだと、ただの陰気な人である。



ときには怒ることだって……

ビシッとした態度を示したいとき、相手を強く非難したいときは"怒り"の感情がもってこい。ただし、相手を選ばないと逆効果になることも……。

接し方で相手の感情が変わる!

喜びの感情で言葉を返したら、相手も楽しい気分になった。といった感じで、会話中の主人公の感情は、話している相手の気分にも影響する。相手の気分には普通、楽しい、寂しい、怒りの４種類があり、これを損ねないように会話の交流を重ねていけば、主人公に対する感情が徐々に良くなっていくぞ。会話中は画面右側のウィンドウを見ることで、相手が主人公に抱いている感情と、そのときの気分を細かくチェックできる。ウィンドウから得られる情報を頼りに、どんな態度で接すれば良い印象を持たれるかを考えながら会話する。それが「エラン」の醍醐味なのだ。

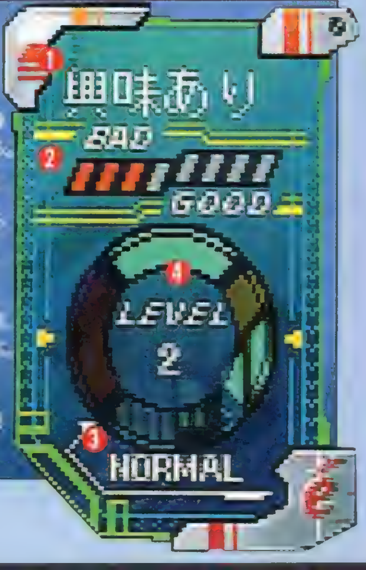
▲互いの感情が絡み合う、現実さながらの奥深い会話を堪能できる

①好感度レベル
主人公に抱いている感情。最悪～最高まで[illegible]つの段階がある。

②好感度レベル内ゲージ
会話の流れで増減し、どちらかに振り切ると①が上下する。

③気分ゲージ
気分を表すゲージ。緑が普通、黄が喜、赤が怒、青が哀に対応。

④気分レベル
そのときの気分がどれだけ深いかを示すレベル。最高は８。



©1999 VISCO CORPORATION

会話、育成の楽しさを満載したゲームの流れを紹介!!

エラン探査隊の最有力候補として、プロジェクトに参加した候補者、それが本作の主人公だ。プレイヤーは彼（彼女）を操作して、8人のライバルたちと共に半年間の訓練を受けることになるぞ。しかし、探査隊に選ばれるのは9人の候補者のうち2人だけ。トップの成績で訓練期間を終了し、さらに心から信頼できるパートナーを得ていないと、その資格を手にすることはできないのだ。ここではゲーム開始からエンディングまでの流れを追いつつ、育成と交流の楽しさを備えた『エラン』の魅力に迫っていこう。

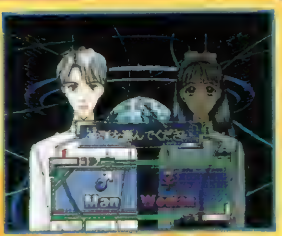
ゲームの流れ

ゲームの流れを大まかなチャートにまとめると、こんな感じだ。各パートの内容は、下で詳しく紹介するぞ。他の候補者たちと仲良くなると、育成施設での訓練後に突発的なイベントが発生することもある。

Ⓐ主人公設定 → Ⓑオープニング → Ⓒ自分の部屋 → Ⓓ訓練施設 → Ⓔ週末(月末)ミーティング → Ⓕ月末試験 → Ⓖ日曜イベント → Ⓗパートナー選択

A 主人公の設定

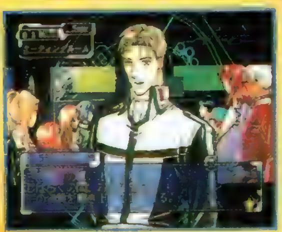
まず最初に、プレイヤーの分身である主人公の名前と性別を決定する。性別の違いでゲーム展開そのものが変わることはないが、ストーリーやイベント、エンディングの内容は、男性と女性で微妙に異なるぞ。両方の性別でプレイして、その違いを実際に確かめてみるのも面白いのだ。



▲どちらの性別で遊ぶかは自由。

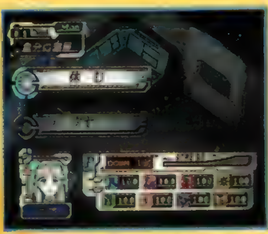
B オープニング

冒頭のオープニングイベントでは、訓練の方法と併せて、ミーティングと月末試験のスケジュールが説明される。また、惑星エランの探査隊に選ばれるための必要条件についても、ここで詳しく語られるぞ。ゲームをプレイするうえで欠かせない、基本的な情報を確認できる重要なパートだ。


▲詳しいストーリー設定もわかる。

C 自分の部屋

ゲーム内での1日は、必ず自分の部屋から始まる。ここでは訓練施設への移動やベッドでの休息、データのセーブが可能。また、部屋に設置されているさまざまな設備を使えば、必要な情報の確認などもできる。

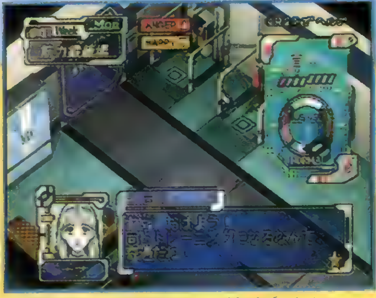

▲ベッドではセーブと休息が可能。

▲月末試験で試される能力をチェックできる。

▲ゲームが進むと、メールでの交流が可能に！

D 訓練施設

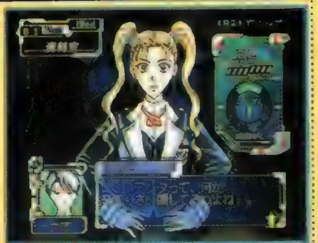
主人公と候補者たちに設定されているパラメータは、全部で8つ。それに対応して、トレーニングを実行できる訓練施設も8種類が用意されている。プレイヤーは、鍛えたいパラメータに対応している訓練施設に移動して、そこでトレーニングを実行すればいいのだ。また、訓練施設は他の候補生たちと会える、貴重なコミュニケーションの場でもある。最良のパートナーを得るために、好みのキャラクターと会話して交流を深めるのも、このゲームでは大事なことだぞ。


▲施設内にほかの候補者がいれば会話ができる。

▲訓練でパラメータをアップするのだ！

コミュニケートモード

同じ訓練施設にいる候補者に話しかけると、会話で交流を深めるコミュニケートモードに入ることができる。そして会話を終わらせると、いよいよトレーニング開始だ。なお、相手の好感度レベルが高いと、訓練終了後にイベントが発生することも。


▶仲良くなる絶好のチャンスだ。

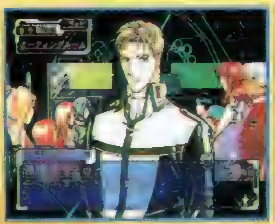
共同トレーニング

ゲームが進むと、コミュニケートモードで会話をした相手とマンツーマンで訓練を実行する、共同トレーニングが可能になる。この方法で訓練をした場合、パラメータの高い方がコーチとなり、もう1人のパラメータを大幅にアップさせるのだ。

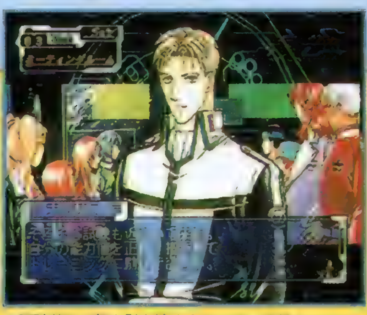
▶相手との仲がいいほど高い成果が得られる。

E 週末（月末）ミーティング

毎週土曜日には週末ミーティング、月末試験の終了後には月末ミーティングが開かれる。このパートでは、候補者全員の1週間を通じた訓練の成果と、すべてのパラメータを発表。ほかの候補者たちと比較した、主人公の能力的なレベルを確認できるぞ。また、候補者の中から1人を選んで会話もできる。

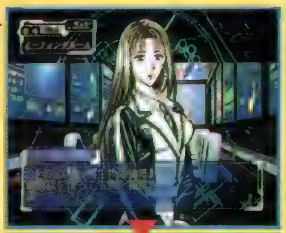

▲教官の助言で始まるミーティング。

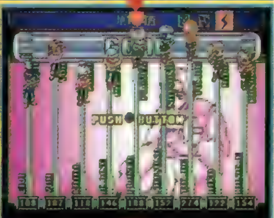
▲候補者たちは1週間を反省する。


▲試験前には気を引き締めるメッセージが。

F 月末試験

各月の最終土曜日は、日頃の訓練の成果が試される月末試験の日。試験の課題は月ごとに異なり、課題に応じて必要なパラメータも違ってくる。毎日の訓練では月末試験に焦点を合わせて、課題で重要視されるパラメータを重点的に鍛えておく必要があるぞ。試験は素早く回転する絵をボタンを押して止める、スロット感覚のミニゲーム。このゲームで1～5位に入った候補者には、順位に見合った点数が与えられる。最終的に、すべての試験の合計点数が一番高かった候補者が、探査隊の資格を手にできるのだ。


◀試験は訓練期間中に、全部で6回行われる。



◀パラメータの数値が高いほど、早くゴールに着けるぞ。

1	トモエ	5	93	112	106	138	128	274	115	116
2	ナツノ	4	138	91	124	102	241	152	132	108
3	ナオ	3	92	101	107	104	174	188	173	107
4	リコ	2	134	96	94	76	159	122	328	95
5	ヨウ	1	114	204	91	91	138	187	159	87
6	エイジ	0	223	96	134	114	149	108	141	124
6	カイリ	0	97	96	239	152	141	118	130	96
6	アマネ	0	100	106	94	236	167	146	135	93
6	カナメ	0	99	95	107	94	143	154	141	257

▲結果は月末ミーティングで確認できる。上位に入れなくても次の試験で挽回可能だ。

G 日曜イベント

日曜日は休日なので、基本的に訓練を実行することはできない。プレイヤーは、自動的に休息を取ることになるのだ。ただし、トレーニングでストレスを溜めすぎてリタイア状態になっているなど、決まった条件を満たしていると、特殊なイベントが発生することがある。仲の良い候補者が部屋に来ることも！

▲トレーニングのストレスは、休息で回復するしかない。休むことも大事だ。

▲ストレスを溜めすぎてダウン状態に！　アンラッキーかと思いきや……。

▲仲の良い候補者が遊びに来ることも。このあとの展開はどうなる？

◀お見舞いイベント発生♥　たまには病気も悪くない!?

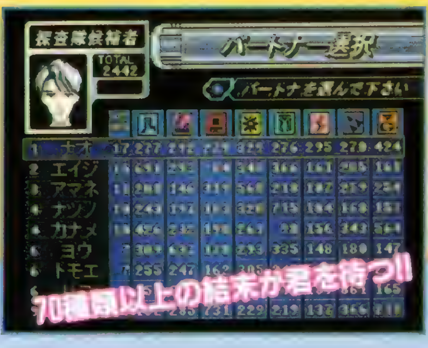
H パートナー選択

半年の訓練期間が終了すると、いよいよ探査隊のメンバーが選出される。このとき、惜しくもトップの成績を残せなかったとしても、あきらめるのはまだ早い。首席の候補者から、パートナーに指名される可能性が残されているぞ。そして、努力が実って1位の座をつかんだ主人公には、パートナーを選ぶ権利が与えられる。ただし、指名した相手に断られると失格になるので、もっとも深く心が通い合ったのは誰かを振り返って、慎重に選ぶ必要があるのだ。

▲トップの成績で訓練を終了！　しかし、条件はもう1つ……。

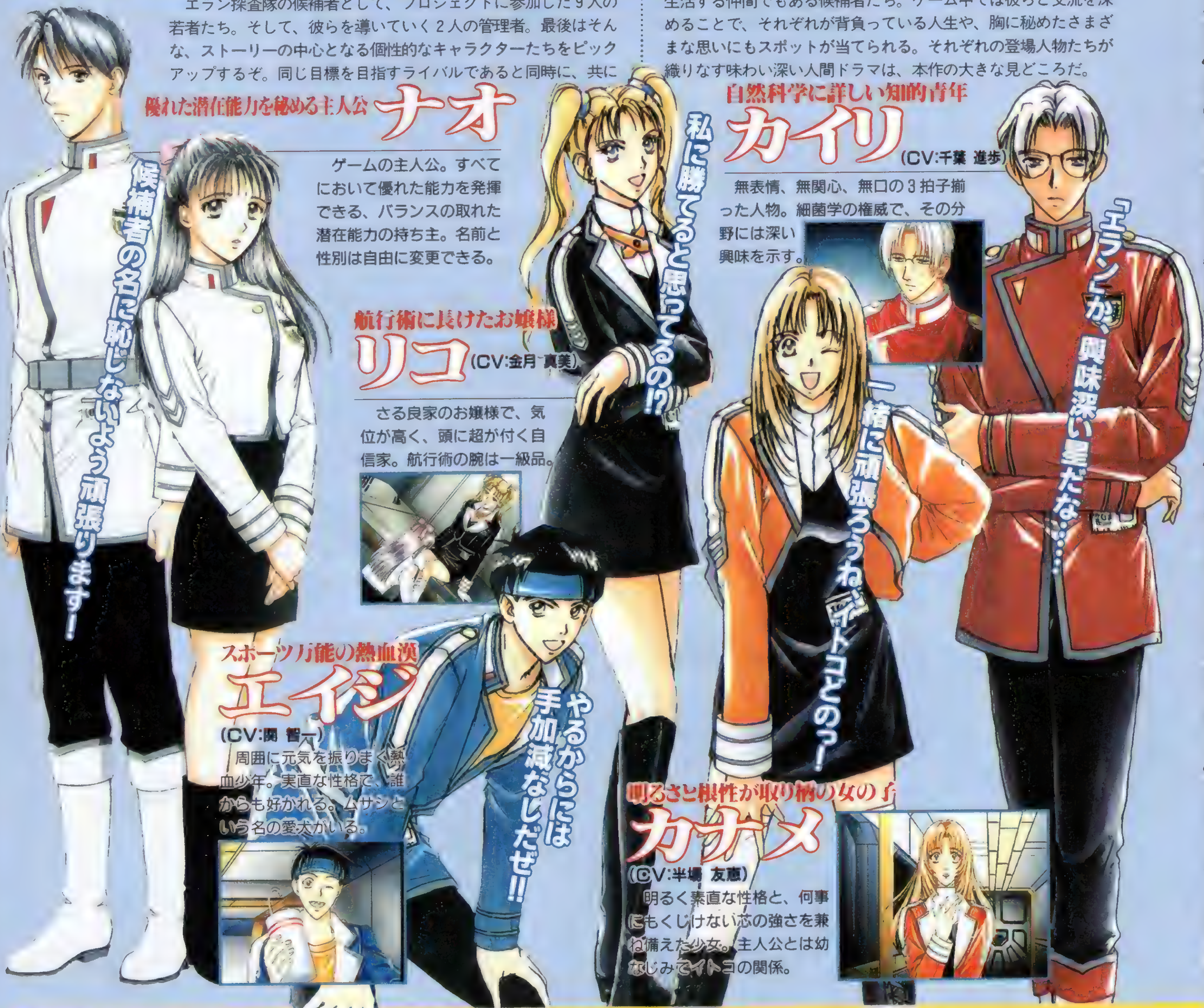
運命の選択……!!

▶誰をパートナーに選ぶかで、エンディングが変わるぞ！



互いに競い合い、そして助け合うライバルたちを紹介!!

エラン探査隊の候補者として、プロジェクトに参加した９人の若者たち。そして、彼らを導いていく２人の管理者。最後はそんな、ストーリーの中心となる個性的なキャラクターたちをピックアップするぞ。同じ目標を目指すライバルであると同時に、共に生活する仲間でもある候補者たち。ゲーム中では彼らと交流を深めることで、それぞれが背負っている人生や、胸に秘めたさまざまな思いにもスポットが当てられる。それぞれの登場人物たちが織りなす味わい深い人間ドラマは、本作の大きな見どころだ。



優れた潜在能力を秘める主人公
ナオ

ゲームの主人公。すべてにおいて優れた能力を発揮できる、バランスの取れた潜在能力の持ち主。名前と性別は自由に変更できる。

自然科学に詳しい知的青年
カイリ
(CV:千葉 進歩)

無表情、無関心、無口の３拍子揃った人物。細菌学の権威で、その分野には深い興味を示す。

航行術に長けたお嬢様
リコ
(CV:金月 真美)

さる良家のお嬢様で、気位が高く、頭に超が付く自信家。航行術の腕は一級品。

スポーツ万能の熱血漢
エイジ
(CV:関 智一)

周囲に元気を振りまく熱血少年。実直な性格で、誰からも好かれる。ムサシという名の愛犬がいる。

明るさと根性が取り柄の女の子
カナメ
(CV:半場 友恵)

明るく素直な性格と、何事にもくじけない芯の強さを兼ね備えた少女。主人公とは幼なじみでイトコの関係。

●突撃インタビュー!!
開発スタッフに聞く「エラン」製作秘話!!

人によって異なる態度や反応「人間らしさ」を表現したかった

――異性との恋愛を楽しめたり、同性同士の友情を育むことができたりと、従来の恋愛ＳＬＧとは異なる内容になっている本作ですが、どういう経緯で作られることになったのですか？

中沢淳子さん（以下中沢、敬称略）：ゲームの企画を出すための期間があって、あれこれ考えているうちに「これはイケそうだ」とひらめいたのが、エランの元になったアイデアです。私自身、恋愛ＳＬＧや育成ＳＬＧが好きで結構プレイしていたので、プレイ中に感じたことなどがアイデアを出すきっかけになりましたね。そして、それに賛同して、後押ししてくれたのが現在の女性スタッフだったんです。

――本作の最大の特徴であるコミュニケートシステムですが、このアイデアはどのようにして生まれたのですか？

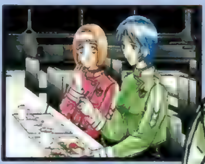
中沢：人間と対面しているという感覚を大事にしたゲームを作りたいと思ったのが最初でした。実際、コミュニケーションでは自分の態度もそれに対する相手の反応も千差万別です。よかれと思って言ったことが相手を傷付けてしまったり、何気ないひと言が相手を励ましていたり…。そういう「人間らしさ」をゲームで表現できないかと試行錯誤を重ねた結果、現在の形になりました。

――プレイヤーの皆さんに、見てほしいところ、遊んでほしいところはどんなところですか？

中沢：コミュニケートモードでのキャラクターたちの会話ですね。同じ話題でも、選ぶ答えによっては違う展開になったりしますし、親しくなっていくことや、気分次第で話題自体も変化していくようになっています。何度もプレイして、その微妙な会話の違いを楽しんでほしいと思います。

優秀な操縦能力を持つお姉さん
ナツノ

（CV:黒崎 彩子）
明るく、優しく、おおらかな、頼れるお姉さんタイプの女性。時折そそっかしい一面も見せる。



大丈夫、私にまかせて!!

あ…よろしくお願いします

直感力に秀でた内気な少女
トモエ

（CV:川澄 綾子）
内気な性格で、人と接するのが苦手な少女。感受性がとても強く、大の読書好きである。

ライバルたちにも深い人間関係が!!

主人公と同じように、ライバルの候補者たちも、共同生活の中でそれぞれの人間関係を築いている。イベントなどで明らかになる彼らの意外な関係も、ストーリーの見逃せないポイントだぞ。ここではそんな、ライバル同士の関係の一部を紹介。候補者たちと幅広くコミュニケーションを取ることで、この組み合わせ以外にも、数々の意外な関係が発覚するのだ。

▲熱血硬派と軟派青年。性格は正反対だが、2人は気の合う友人。

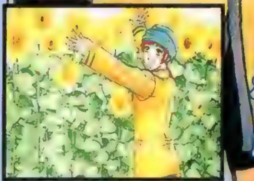
▲幼さが残るアマネと面倒見のいいナツノ。姉弟のような会話が微笑ましい。

デートのお誘いなら、大歓迎だよ♥

メカの知識なら、僕が一番だねっ!

明るく素直な天才メカニック
アマネ

（CV:高山 みなみ）
候補者の中で最年少の14歳。少年らしい優しさと子供らしさが愛らしく、皆から可愛がられている。



運動能力はピカイチの好青年
ヨウ

（CV:石田 彰）
趣味と特技はナンパ、好きなものはカワイイ子という超軟派青年。その場のノリで生きている憎めない奴。

優しい女性管理者
サカキユリ

（CV:伊藤 美紀）
ナルサワをサポートするもう1人の管理者。優しさと冷静さを備えた女性で、通信管理のエキスパート。

困ったときは、私に相談してね

ビシビシいくぞ覚悟しろよ!

真面目な男性管理者
ナルサワカズヤ

（CV:三木 眞一郎）
候補者たちの生活と訓練の管理を担当する管理者の1人。人当たりは厳しいが、責任感が強く、候補者の面倒見も良い頼りになる人物だ。

――お嬢様タイプから軟派な青年まで、登場キャラが実に個性的な本作ですが、キャラ設定時に注意されたことなどはありますか?
中沢：「エラン」は"コミュニケーション"を重視したゲームなので、キャラクターも「主人公やほかの登場人物たちと影響し合って成長していく」ことを前提に設定されています。プレイヤーとの交流の中でキャラクターたちがどんな風に成長していき、どんなものを見つけるのか、そういった人間関係に特に注意しました。この点は特に注目してもらいたいところでもありますね。
――スタッフの中で人気のあるキャラクターはいましたか?
中沢：各自が手がけたキャラクターに思い入れがあるようで、特に誰が人気があったというわけではないです。個人的には、自分が担当したエイジですね。バカな子ほどカワイイと（笑）。
――エイジ担当ということですが、男性キャラの気持ちを考えるとき苦労しませんでしたか?
中沢：男性キャラだからといって、特に苦労したということはないです。語句の選び方などで、男性の方にアドバイスをもらったくらいですね。男の子の気持ちや感情を書いているときは完全に想像の世界だったので、かえって楽しかったです。
――では、最後に本作をプレイされるユーザーの方々にひと言お願いします。
中沢：「エラン」はプレイの仕方によって、実にさまざまな遊び方ができるゲームです。恋愛や友情を育んでもいいし、ほかのキャラを利用してトップに上りつめるのもいいし、全員と仲良くして連帯感を深めるのもいい。それに、会話の中には、それぞれの性別で同性同士でしかできないような話が飛び出したりもします。本当に何度も繰り返して遊べるゲームになったと思います。ぜひ、気分を持った個性豊かなキャラクターたちと一緒に、希望の星エランを目指してみてくださいね。

プロデューサー／中沢淳子氏

ビスコ開発部第二開発課に所属。「エラン」のプロデューサーを務める。本作は彼女のほかにも多くの女性スタッフが参加している。まさに、女性の手により制作されたゲームとなっているぞ!

PlayStation

SonyMusic
株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

大人でもない、子供でもない高校生の恋は微妙です。

めぐり愛して

好評発売中!!

恋愛シミュレーション¥5,800(税抜)SLPS01714発売元:(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

出逢いをめぐり愛に変えたのは何ですか…。

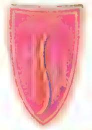
幼い頃暮らしていた虹ヶ音町。

高校2年の晩秋、7年ぶりにこの町に戻ってきた。

懐かしい出逢いと、新しい出逢いが待つ、この町に…。

•1日で逢う場所、逢う女の子とデート可能。•シミュレーション(パラメータ)とアドベンチャー(フラグ)を完全融合。•恋愛シミュレーションの新スタンダード。•CV(キャラクターボイス)総収録時間650分、デート会話パターン1000通り以上。•高校生活を彩る年中行事、部活、散策など200以上のイベントシーン。•登場人物すべてが主人公。各キャラクターにオリジナルシナリオを用意。•こだわりのミニゲームも多数収録。

初回特典



虹ヶ音高校校章
プレゼント

めぐり愛してテーマソング

「恋の奇跡」

千葉紗子

ソニーレコードより好評発売中
SRDL4585 ¥816(税込)

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

あなたの街に再びゲーマーズがやってくる！

ゲーマーズツアー

SPRING SPECIAL 開始!!

OPENING●3月26日(金)　ゲーマーズ全店

98年12月から99年1月にかけて開催されたゲーマーズツアー。早くもその第2弾が決定しました！**3月26日ゲーマーズ全店**を皮切りに今回も全国の書店・ゲームソフトショップの店頭をお借りして、プレミアムグッズを販売します！ぜひおこし下さい！

◆NORTH AREA◆

3月27日　エブリディ　太田店
群馬県太田市新井町532-7
TEL/0276-48-7089
OPEN/10:00〜18:00

3月28日　落合書店コミックセンター
栃木県宇都宮市江野町3-9
TEL/0286-34-3777
OPEN/10:00〜18:00

3月29日　フェリア
新潟県新潟市坂井東2-12-18
TEL/025-260-8001
OPEN/12:00〜20:00

3月30日　シーガル郡山店
福島県郡山市香久池2-2-4
TEL/0249-21-6450
OPEN/12:00〜20:00

3月31日　喜久屋書店漫画館　福島店
福島県福島市栄町10-11
TEL/024-528-2556
OPEN/12:00〜18:30

4月1日　ファミコンプラザTOM　大野目店
山形県山形市大野目3-1-6
TEL/0236-33-9345
OPEN/12:00〜20:00

4月2日　高山書店　ミスターコミック
宮城県仙台市青葉区中央2-10-1
TEL/022-264-9713
OPEN/10:00〜18:00

4月3日　ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
TEL/0188-33-3105
OPEN/10:00〜18:00

4月4日　さわや書店　COMIC MOMO店
岩手県盛岡市大通り2-2-14
TEL/0196-23-4422
OPEN/10:00〜18:00

◆WEST AREA◆

3月27日　ブックステーションR
静岡県浜松市篠ケ瀬町207
TEL/053-462-8288
OPEN/10:00〜18:00

3月28日　イケヤ文楽館　豊橋店
愛知県豊橋市佐藤2-8-11
TEL/0532-63-5650
OPEN/10:00〜16:00

3月29日　ドルフィン山本
愛知県名古屋市中区大須3-15-16
TEL/052-264-4145
OPEN/12:00〜20:00

3月30日　M・SEED
岐阜県岐阜市神田町6-5微明町ビル
TEL/058-262-3507
OPEN/12:00〜20:00

3月31日　漫画倶楽部センター街
兵庫県神戸市中央区三宮町1-6-21
TEL/078-392-1002
OPEN/12:00〜20:00

4月1日　遊コン遊プラザ店
岡山県岡山市昭和町4-7「遊プラザ」センターハウス2F
TEL/086-252-4212
OPEN/12:00〜20:00

4月2日　中央書店サンモール　コミコミスタジオ
広島県広島市中区紙屋町2-2-18　サンモール4F
TEL/082-245-6018
OPEN/12:00〜19:30

4月3日　福家書店　福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11天神コアビルB2F
TEL/092-721-8267
OPEN/10:00〜18:00

4月4日　鳳鳴館新下関ブックセンター
山口県下関市秋根北町8-7
TEL/0832-56-5060
OPEN/10:00〜18:00

営業時間は各ツアー先店舗の都合により変更される場合があります。

限定プレミアムパック

1袋にトレカが9枚入って
¥500(税込)

※通販対象外商品です。

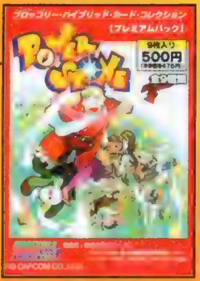
Pia♡キャロットへようこそ!! セガサターン版

デバイスレイン

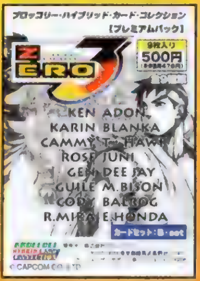
ヘキサムーン・ガーディアンズ

天地無用! in LOVE2

封神領域エルツヴァーユ


パワーストーン

ストリートファイターZERO3 A-set


ストリートファイターZERO3 B-set

吸血姫　美夕

広告では紹介しきれないブロッコリーオリジナル商品を大量掲載！通販ももちろん出来る！
最新情報ももりだくさんのブロッコリーホームページは毎週木曜日更新！
ホームページ http://www.broccoli.co.jp　E-mailaddress support@broccoli.co.jp

ゲーム関連商品専門店 GAMERS

池袋店 OPEN/11:00〜21:00 TEL/03 3985 3232
豊島区東池袋1 28・7東池袋大栄ビル3F

新宿店 OPEN/11:00〜21:00 TEL/03 3225 5996
新宿区新宿3丁目23・14SHAヒル ゲームセンターMORE5F

秋葉原店 OPEN/10:30〜19:30 TEL/03 5298 2015
千代田区外神田1 15 6ミツウロコヒル2F

ゲーマーズスクエア店 OPEN/11:00〜20:00（土・日・祭11:00〜19:00） TEL 03 3252 9600
千代田区外神田3・15・5 MNヒル

横浜店 OPEN/10:30〜20:00 TEL 045 317 4321
神奈川県横浜市西区南幸2 16 20三和横浜ヒル2F

松戸店 OPEN/11:00〜21:00 TEL/047 394 8247
千葉県松戸市松戸1230 1 ピアザ松戸ヒル B1F

藤沢店 OPEN/11:00〜21:00 TEL 0466 26 1400(代)
神奈川県藤沢市鵠沼東1-2 東急プラザB1サンパティーク内

長野店 OPEN/11:00〜20:00 TEL/026 266 7626
長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F(タワーレコード下)

京都店 OPEN/10:00〜23:30 TEL/075 255 1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

なんば店 OPEN/10:00〜19:30 TEL/06 6630 0404
大阪府大阪市浪速区日本橋3-8-16

ついに九州へ進出！

5月上旬オープン予定

博多店(仮称) 福岡県福岡市博多区博多駅中央街2-1

©いのまたむつみ ©NAMCO LTD.

Tales of Destiny®

全3巻完結の地上編に続き、天上編（全3巻）がついに登場!!

ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」－天上編－

天上編 第1巻99年5月29日発売予定 MACM－1046
第2巻99年7月3日発売予定 MACM－1047
第3巻99年7月31日発売予定 MACM－1048
各巻2,940円（税込）

ジャケットはいのまたむつみ先生描き下ろし!!

初回特典 ジャケットサイズポストカード2枚組（封入） 地上編、天上編各巻のジャケットをお好きなキャラクターの特典ポストカードで差し替え可能!!
※初回特典を確実に入手される為には、お早めの御予約をおすすめ致します。
※初回特典は諸般の事情により変更になる可能性があります。

ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」
－地上編－全3巻大好評発売中!
各巻2,940円（税込）

天上編の特典ポストカードは、描き下ろしの絵柄で、スタン・ルーティ・フィリア・ウッドロウ・リオン・5人全員の6パターン。

DJCD ラジオ「テイルズ オブ デスティニー」CD化決定!!

98年10月よりTBSラジオにて大好評放送中のラジオ「テイルズ オブ デスティニー」が、CDになる!
あの世界観、数々の名トークが永遠にあなたの手に。

DJCD「テイルズ オブ デスティニー」

第1巻：99年4月24日発売予定 MACM－1040 初回特典：ポストカード2枚(封入)
第2巻：99年5月22日発売予定 MACM－1041
第3巻：99年6月26日発売予定 MACM－1042 各巻 2,940円（税込）

※ラジオ未放送のおまけドラマを収録予定

ラジオ「テイルズ オブ デスティニー」
4月からリニューアル!!
ラジオ「テイルズリング D･P」

TBSラジオ

毎週木曜日：深夜24：30～25：00
パーソナリティ：関智一、今井由香

ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」及びDJCD「テイルズ オブ デスティニー」は通信販売でもお求めになれます!

郵便局の窓口で、郵便振替用紙をもらい、下記の必要事項をご記入の上、料金を添えて下さい。
①口座番号：00180－1－73626
②加入者名：書籍通販係
③金額(お申込商品の税込価格+送料600円)×申込枚数　送料は、CD1枚に付き600円かかります。
④通信欄：お申込商品名・枚数・ご覧になった雑誌名をご記入下さい。
⑤払込人住所氏名：お客様のお名前、ご住所、お電話番号

通販限定特典有：ポストカード各1枚
（地上編全3巻、天上編全3巻、DJCD全3巻）
絵柄は全て異なります。

ドラマCD「テイルズ オブ デスティニー」天上編
通販申込締切日（初回特典付き）
第1巻：99年4月20日
第2巻：99年5月21日
第3巻：99年6月18日
当日振込有効
※ここまでお申込の方には、確実に初回特典が付きます。

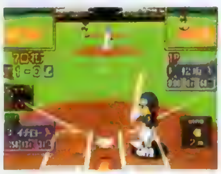
発売元・販売元 株式会社ムービック　ご不明な点は下記までお問い合せ下さい
通販お問い合わせ先：書籍通販係
販売協力 パイオニアLDC株式会社　Tel：03－3973－3332（土・日・祝日を除く月～金 10時～17時）＃商品の在庫状況により、お手元に届くまで多少お時間がかかる場合があります　在庫切れの際は返金させて頂きます。ご了承下さい

超発明BOY
カニパン
プロで勝てる
創造力学での教育こそ、
私たちのモチーフ。
答えは、就職デビュー99.01%(平成10年3月卒業生)。
平成11年4月
入学生
願書受付中
平成11年度 入学案内書
無料 進呈
(月～金 10:00～17:00)
大阪校
名古屋校
福岡校
創立10周年記念
65万円入学!
さらに入学祝金10万円贈
特待生 12万円
特奨生36万円
支給
無料/1日体験入学
(東京校4/4)(大阪校3/28)(名古屋校4/4)(福岡校4/11)
無料/学院説明会
(京都市6/20)(静岡市7/4)
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)
⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-3
代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042
FAX 0120-310-595
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
1年間の学費で2年間学べる
声優タレント科の
「オンステージ・システム」
125万円の
2学科学べる
「ダブルスタディ・システム」
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG
代々木アニメーション学院
オープニングテーマ「LOVE LOVE Phantasy」
エンディングテーマ「いつか」
歌:Whoops!!
MJDA-90004
テレビ東京系全国ネット 毎週金曜日18:00～18:30
©えん・テレビ東京・NAS
東京校
原宿校
ひがし校
横浜校
大阪校
名古屋校
福岡校
仙台校
札幌校
広島校
大宮校
沖縄校
無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京・大阪・名古屋・福岡 開催決定!
デビュー・プロダクション所属99%の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-3 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

namco®

プロ野球は、鮮度でお選びください。

最新選手データを詰め込んで、いよいよ新出荷！
ナマものにつき、お買い上げはお早めに。



- あの選手も、この選手も！の99年度最新選手データ搭載。
- 今度も直感的で奥の深〜い「ファミスタ」系の操作感覚。
- ポケットステーション対応で、選手育成・通信対戦がおもしろい。
- 実戦さながらの手応えを再現。デュアルショック振動機能対応。
- 「幕末国盗リーグ」新搭載など、各モードもパワーアップ。

ワールドスタジアム3®

4月8日発売　¥5,800（税別）

（社）日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム　データ提供：社団法人 日本野球機構 IBM BIS

NO RESALE　アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応　PocketStation対応

◀このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
当社は本ソフトの中古販売 無断複製 レンタルは一切許可しておりません。"PlayStation"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー コンピュータエンタテインメントの登録商標。"DUAL SHOCK"および"PocketStation"は同社の商標です。

©NAMCO LTD. phone 03-3756-7651 http://www.namco.co.jp/

DENGEKI ナムコスクープ Vol.6

今回の「ナムコスクープ」では、『ワースタ3』の隠しスタジアム出現に関するウラ技をスクープ。さらに、今後発売が予定されている注目のナムコソフトも紹介！

隠しスタジアムをスクープ!!

ゼビウススタジアムが出現!!

▲「ドルアーガスタジアム」に続く、「ワースタ」オリジナルのスタジアムなのだ。

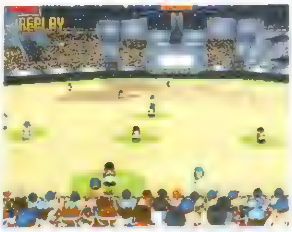
◀隠しスタジアムでさっそく試合開始。いつもより、気合の入った試合になる？

ワールドスタジアム3

■SPG ■4月8日発売 ■¥5,800 ■MC(7ブロック)、AC(DS対応)、NC、PS(6ブロック)

隠しスタジアムを発見!!

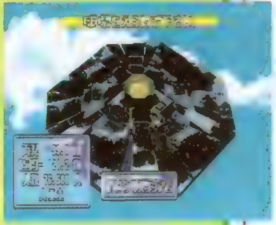
発売を目前に控えた「ワースタ3」に、隠し球場「ゼビウススタジアム」が出現することが判明した！ どことなく金属的な雰囲気を持った応援スタンドと、外野に描かれたナスカの地上絵のような模様。このスタジアムの出現方法を、さっそくお伝えするぞ！



出現方法は？ オープニング後のミニゲームでアンドアジェネシスを破壊!!

オープニング画面で、スタートボタンを押すと始まるミニゲーム。このミニゲームは、STGのように選手を操作して、目の前に出現する「アンドアジェネシス」にボールを投げて攻撃することができる。規定時間内に敵を破壊できれば、「オープン戦」で「ゼビウススタジアム」が選択できるようになるぞ。

▲名作「ゼビウス」に登場したアンドアジェネシス！



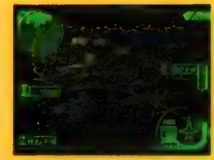
ナムコニューソフトコレクション

『ワースタ3』以外にも、ナムコからは続々とソフトが発売されるぞ。ここでは、現在発売が予定されているソフトを紹介しよう。先日発表された次世代プレイステーション用のデモ画面とともに、注目のソフトをチェックだ！

◀▼次世代プレイステーションとともに発表された、ナムコ制作のデモ画面。今後のナムコ情報からも、目が離せない。

注目のナムコソフトラインナップ

STG エースコンバット3 エレクトロスフィア



◀迫力のフライトSTG、第3弾。息をもつかせぬドッグファイトが、新たな世界観で繰り広げられるのだ。

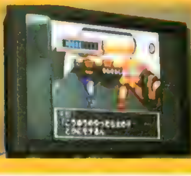
RPG ドラゴンヴァラー

◀「ドラゴンバスター」の世界観を継承したアクションRPG。あの巨大ドラゴンたちが、PSで甦る！

STG スター イクシオン

◀「スターラスター」の流れを汲むスペースSTG。STGのスリルとSLGの戦略性を融合させた期待作。

AVG よしもとの名探偵（仮）



◀総勢30名もの豪華吉本芸人たちが出演する探偵アドベンチャー。主役は、あのナインティナインだ。

今後のナムコ作品に注目よ♥

©(株)ナムコ ※画面は開発中のものです。「ワースタ3」はプロ野球12球団からチーム名、選手などの使用許諾を得ています。

電撃 NEWS STATION

3月26日

ＴＧＳも無事終了!!　今回は最速のイベントレポートをお届けするぞ!!

EVENT イベント

最新タイトルを一挙発表!!　注目のTGSレポート

東京ゲームショウ'99春 レポート

TGSも終了！　今回はTGSレポートをお伝えするぞ!!

ついに開催された「東京ゲームショウ'99春」。初日（ビジネスデー）は雨まじりの空模様だったが、それでも２万人以上の来場者数を記録。メーカーの出展する新タイトルや趣向を凝らしたステージが注目を集めていたぞ。そこで今回はＴＧＳレポートと題して、各メーカーブースの情報を大特集！　初公開タイトルも多数紹介していくので、当日会場に行けなかったというキミも、この熱気を感じとってほしい!!

イベント、グッズも盛りだくさんのTGS現地レポート

▲どこも黒山の人だかり！

今回のゲームショウは、全般的に派手さはないものの、試遊台の充実や、個々のタイトルの完成度の高さから、じっくり遊び吟味するイベントという印象を受けた。これから発売されるタイトルの、確かな手ごたえを感じ取れるイベントだったぞ。なお、次世代ＰＳに関する発表はほとんどなかった。

▲熱心にプレイするユーザー。

▲３ホールにまたがった物販ブースも大人気。限定商品は開場直後に完売するほどだったぞ!!

プレゼントもゲット

今回我々ＴＧＳ取材班は、あらゆるブースでグッズをゲット。これは次号でプレゼントするぞ!!

話題ブースのタイトルチェック!!

今春のＴＧＳに出展したメーカーは82社。そのなかでひときわ注目を集めていたブースを、ピックアップして紹介しよう！　また、当日発表された最新タイトルも併せて紹介していくぞ!!

▲大スクリーンで上映されるムービーに足を止める人が目立つ。

スクウェア

とにかく、試遊台の数の多さが圧倒的だったスクウェアブース。新作の『聖剣～』や『Racing Lagoon』も遊ぶことができたぞ。

▲ＰＳ版専用コントローラも登場！　そのデキは秀逸!!

コナミ

コナミは『ＤＤＲ』一色！　アーケード筐体やＰＳ版の試遊台が大量に置かれ、それでも多くのファンの行列が絶えなかったぞ!!

▲ラミーとパラッパが２人でセッション!!

ＳＣＥＩ

ステージイベントならＳＣＥＩ。巨大コントローラを使用した『ウンジャマ・ラミー』のステージはライブハウスのように盛りあがっていたぞ!!

このほかの注目タイトル・ブース

ほかにも気になるブースは多数。ＳＮＫは新作ＲＰＧ『クーデリカ』を発表。ナムコの『エースコンバット３』やカプコン『トロンにコブン』も、実際に遊ぶことができた。イベントではテクモの『モンスターファーム２』やアトラス『ペルソナ２』が人気を集めていた。また、毎回恒例（？）となりつつあるデータイーストのグッズ大量配布も健在。新鮮さでは、初参加のＴＹＯが目立っていたぞ!!

'99東京おもちゃショーも開催!!

いっぽう東京ビッグサイトでも、国内の最新トイが勢ぞろいするおもちゃ業界の一大イベント「'99東京おもちゃショー」が開催されたぞ。模型や人形から文具などのキャラクター商品まで、とにかく会場内はおもちゃ一色。訪れたファンや関係者たちは、新製品の数々を熱心にチェックしていたのだ。展示物の中には『FF８』や「ビーマニ」シリーズなど、ゲーム関連のフィギュアや電子トイなども目立ち、ＰＳユーザーにとっても見どころ満載。次回の開催日は2000年３月の予定なので、来年はぜひ参加してみよう!!

▲年に１度のおもちゃの祭典。今年の新製品は…!?

◀人気の『ビーマニ』を初めとするコナミの電子トイ。

◀最新の『FF８』からメインキャラの３人が登場!!

GOODS 新製品

GB/WS/pocket…で発売!

(ゲームボーイ/ワンダースワン/ビートマニアポケット)

コナミ『beatmania』情報

携帯版の登場で『b.m.』がどこでもプレイできるぞ!!

▲3機種の『b.m.』がズラリ勢ぞろい。全部集めてクールに遊び分けろ!!

とどまるところを知らない『b.m.』人気。PS版最新作『ビートマニア APPEND GOTTAMIX』の発表に続いて、GB、WS、そしてオリジナル携帯ゲームという、3種類の携帯ゲーム機で『b.m.』が登場だ。どれもコンパクトな携帯型ながら音・演出ともに申し分なし。曲も最新のアーケード版から選りすぐりで収録していて、いつでもどこでも楽しめるのが魅力なのだ。

画面で見る『b.m.』機種別ラインナップチェック!!

ゲームボーイ

■ビートマニアGB

アーケード版からチョイスした10曲に加え、GBオリジナルの10曲を収録。通信対戦が可能なので、友だちとの対戦も気軽に楽しめるぞ。¥4,300(税別)で発売中。

ワンダースワン

■ビートマニアフォー ワンダースワン

注目のWS版はプレイしやすいタテ長画面で登場。抜群のサウンド性能で最新の10曲が楽しめるぞ。¥4,800(税別)で4月28日発売予定。

オリジナル

■beatmania pocket 2

好評のポケット版の第2弾。驚きの手軽さで人気の全6曲が楽しめるぞ。3段階の音量調節機能とイヤホン端子で、周囲への配慮も完璧!! ¥2,980(税別)で発売中。

さらに新タイトルも発表!!

'99東京おもちゃショー会場では、7月に発売される予定のオリジナル携帯ゲーム版『~summer remix』と『~アニソンミックス』も紹介されたぞ。発売日が楽しみだね!!

TOPIC トピック

人気のアーケードタイトルを紹介!

ナムコ『恋愛クイズハイスクールエンジェル』

▲クイズであの子をゲットだ!

▲魅惑のイベントも満載だぞ!

クイズで恋愛するナムコの最新作!!

クイズと恋愛SLGが合体した、新感覚SLG『恋愛クイズハイスクールエンジェル』がナムコから登場!! クイズに答えて学園生活を送りながら、女の子との仲を深めよう。答えたクイズの属性によって、女の子との相性が変化していく。人気キャラクターデザイナー・窪岡俊之氏がデザインした魅力的な女の子たちが、キミのハートを直撃だ!! さっそくアーケードでプレイしてみよう。

恋愛クイズハイスクールエンジェル
▶ナムコ ▶近日稼動予定

GOODS 新製品

『ガンダムデジカメ』ついに最終販売!!

DIGIATAL CAMERA version GUNDAM ―発売中―

▲リコーのDC−3シリーズを仕様変更したもので、基本的には同じ性能。2MBのスマートメディア付きで、各¥49,800(税別)だ。

このチャンスを最大限に利用せよ!!

初回販売分が一瞬で完売したガンダム20周年記念商品「DIGITAL CAMERA version GUNDAM」が、ファンの熱い要望に応えて再販決定!! 今回もシリアルナンバーが入った連邦・ジオン・シャア専用の3バージョンが登場するぞ。20周年オリジナルケース付きで、貴重なガンダム画像もデータで多数収録しているのだ。これが入手する最後の機会。買い逃していた人は今度こそゲットしよう!!

- ●店頭販売………アニメイト、コスパ、ヤマギワソフト、ボークスの各店ほか
- ●ネット注文……http://www.mmm.ne.jp/~south
- ●電話問い合わせ…TEL:03-5366-5090(ガンダムデジカメ事務局)

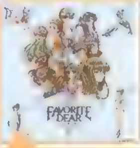
MUSIC 音楽CD

天使たちのCD大集合♥

NECインターチャネル『フェイバリットディア』CD情報

ファンには嬉しいCD5枚を一気に紹介!!

人気のファンタジーSLG『FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)』の関連CDが続々と発売されているぞ。プレイの合間に聞いて、キャラクターへの愛をさらに深めよう!!



フェイバリットディア コンセプトソング『When There's a Will, There's a Way』
▶発売中
▶¥1,407(税込)

▲16人の出演声優が熱唱するイメージソングを収録。キャラごとのPRメッセージも付いているぞ!!

フェイバリットディアキャラクターソングファイルスI
フェイバリットディアキャラクターソングファイルスII
▶発売中 ▶各¥2,854(税込)

◀16人のキャラクターソングをI・IIの2枚に分けて収録。2枚そろえれば2倍嬉しい!?

フェイバリットディア オリジナルサウンドトラック
▶発売中
▶¥3,059(税込)

▲ゲームで使用された全33曲を完全収録。

光のティアラ
▶発売中 ▶¥1,223(税込)

◀ファン必聴のイメージソングを人気声優の前田愛が歌う!!

超貴重なテレカをプレゼント!!

非売品の超限定テレカを5名様に。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記し、〒101-8305 ㈱メディアワークス・DPS「フェバ・テレカ」係へ。しめ切りは4月8日(消印有効)だ。

TOPIC トピック

「D」でこの滑りを見よ!!

『トリッキースライダーズ』スーパープレイコンテスト 結果発表

栄えあるグランプリは中村大助さん(19歳)に大決定!

Vol.97で募集した、人気スノボゲーム『トリッキースライダーズ』(カプコン)の読者参加大会、「オレ様のスーパープレイを見やがれ!コンテスト」の結果を発表だ! 今回のコンテストでグランプリに輝いたのは、「13761Pts.」という驚異的なスコアを記録した千葉県の中村大助さん!!

中村さんには「DPS−D19(5月15日発売予定)にセーブデータが収録される権」が贈られるぞ。ちなみに2位~5位は以下の通り。入賞者の5人には「SIMS」のバッグを贈るぞ。2位:田辺善之(埼玉県)、3位:J(滋賀県)、4位:佐野浩平(秋田県)、5位:糠石貢(宮城県)(敬称略)

はみだし電撃情報ステーション

●今年も登場!電撃ウラワザ王!!……最新ゲームのプレイに欠かせないウラワザの数々を網羅した、年に1冊の座右の書「電撃ウラワザ王1999~2000完全版」がついに発売されるぞ!! 今回もジャンルを問わない全9機種の最新ゲームが勢ぞろい。4月15日、¥1,350(税抜)で登場だ!!

●「サガフロ2」Tカード発売……東京都内の都営地下鉄・営団地下鉄で使用可能な「サガフロンティア2」発売記念Tカードが発売中だ。額面は¥1,000。限定2万枚の商品なので購入はお早めに。購入は都営地下鉄各駅か、郵送での申し込みも。詳しくは03-5320-6076(電車部営業課)。

フェイバリットディア イベント情報

MUSIC CD シリーズの発売を記念して、東京と神戸でイベントが開催されるぞ。それぞれの会場で、3月26日発売のキャラクターソングファイルスI&IIのいずれかを購入した人に先着で整理券を配布予定。詳細やイベントについては電話で問い合わせてみよう。●東京 4月11日 14:00より秋葉原ヤマギワソフト館(TEL:03-3253-2111)にて。ゲスト:新千恵子・有島もゆ・木下尚紀・安田美和 ●神戸 4月4日 12:00よりアニメイト三宮店(TEL:078-391-8155)にて。ゲスト:有島もゆ

おかげさまで百号突破！

DPS百号記念大サービスはまだまだこれからです！

なんと毎週発売！

4月9日発売　付録・春の新作メモリーカードシール
本誌：電撃プレイステーション Vol.104
4月15日発売　CD-ROM付録・体験版＆ムービー充実
増刊：電撃プレイステーション D17（Vol.105）
4月23日発売　激厚付録・攻略ステーション Vol.10
本誌：電撃プレイステーション Vol.106
4月28日発売　CD-ROM付録・使えるセーブデータ満載
増刊：電撃プレイステーション D18
セーブデータ特集号

DPS・D17収録タイトル
■■体験版■■
●オメガブースト
●GIジョッキー
●おみせde店主
●ロード オブ モンスターズ
●ドラゴンマネー
●ちっぽけラルフの大冒険
●Lord of Fist
■■ムービー■■
●ペルソナ2　罪
●マリオネットカンパニー
●輝く季節へ
●新時代劇アクション 羅刹の剣
●有限会社地球防衛隊
●ブレードメーカー

電撃ランキングステーション

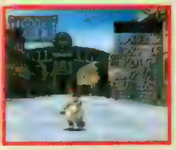
今回の集計期間 2月22日～3月7日

今回は久しぶりに新作ソフトが充実したせいか、初登場タイトルが続々と上位に登場！　『FFⅧ』は、いつまで第1位をキープできるかな？

売り上げTOP20

ファイナルファンタジーⅧ
クリアした人も、まだやり残したことがあるかも。P.22からの記事をチェック！
■スクウェア
■2月11日■RPG
■¥7,800■303,110
前回1

モンスターファーム2
鈴木あみちゃんの5枚目のシングルCDで誕生するモンスターは、もう見た？
■テクモ
■2月25日■SLG
■¥5,800■252,638
初登場



SILENT HILL
「リング」の作者・鈴木光司氏も推奨するホラーAVG。病院が恐くなる!?
■コナミ
■3月4日■AVG
■¥5,800■117,367
初登場

トゥームレイダー3
遺跡などを探索する3D・AVGの第3弾。難易度は、前2作よりも高いようだ。
■エニックス
■3月4日■A・AVG
■¥6,800■56,895
初登場

pop'n music ポップンミュージック
「beatmania」に続くコナミのリズムゲーム。登場するキャラがカワイイ。
■コナミ
■2月25日■ETC
■¥4,800■51,545
初登場

順位	タイトル	データ	前回
6	一立体忍者活劇一　天誅 忍凱旋	■SME／2月25日／ACT／48,373	初登場
7	ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～	■リバーヒルソフト／2月25日／SLG／31,812	初登場
8	コンバットチョロQ	■タカラ／2月25日／ACT／25,251	初登場
9	SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE麻雀	■カルチュア・パブリッシャーズ／98年10月22日／TBL／24,920	前回3
10	マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイターEXエディション	■カプコン／2月25日／対戦ACT／23,349	初登場
11	OPTIONチューニングカーバトル2	■ジャレコ／2月18日／RCG／20,425	前回7
12	宇宙戦艦ヤマト　遥かなる星イスカンダル	■バンダイ／2月4日／SLG／19,304	前回2
13	実況パワフルプロ野球'98決定版	■コナミ／98年12月23日／SPG／19,012	前回14
14	幕末浪漫　月華の剣士	■SNK／2月25日／対戦ACT／18,467	初登場
15	FAVORITE DEAR	■NECインターチャネル／2月25日／SLG／16,405	初登場
16	チンギスハーン　蒼き狼と白き牝鹿Ⅳ	■コーエー／2月25日／SLG／14,928	初登場
17	クラッシュ・バンディクー3～ブッとび世界一周～	■SCEI／98年12月17日／ACT／13,273	前回11
18	ビートマニア APPEND 3rd Mix	■コナミ／98年12月23日／ETC／12,684	前回9
19	デジモンワールド	■バンダイ／1月28日／RPG／12,030	前回8
20	バスランディング	■アスキー／1月14日／SLG／11,541	前回4

前評判TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーコレクション	■スクウェア／3月11日／RPG／30,845	前回1
2	サガ フロンティアⅡ	■スクウェア／4月1日／RPG／28,060	前回2
3	ドラゴンクエストⅦ	■エニックス／夏予定／RPG／23,562	前回3
4	To Heart	■アクアプラス／3月25日／AVG／10,806	前回4
5	デビルサマナー ソウルハッカーズ	■アトラス／4月8日／RPG／9,725	前回17
6	スーパーロボット大戦コンプリートボックス	■バンプレスト／6月予定／SLG／9,293	初登場
7	東京魔人學園朧綺譚	■アスミック・エース エンタテイメント／4月22日／AVG／9,077	前回11
8	ペルソナ2　罪	■アトラス／夏予定／RPG／7,996	前回10
9	チョコボ レーシング～幻界へのロード～	■スクウェア／3月18日／RCG／7,332	前回15
10	グランツーリスモ2	■SCEI／夏予定／RCG／7,132	前回6
11	火魅子伝　恋解	■博報堂／3月11日／SLG／5,619	前回14
12	ダンスダンスレボリューション	■コナミ／4月15日／ETC／5,612	初登場
13	スーパーロボット大戦F　完結編	■バンプレスト／4月15日／SLG／5,187	再登場
14	ファイナルファンタジーⅥ	■スクウェア／3月11日／RPG／4,971	前回12
15	ウンジャマ・ラミー	■SCEI／3月18日／ACT／4,966	前回16
16	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	■SNK／3月25日／対戦ACT／4,532	再登場
17	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～	■コナミ／4月1日／AVG／4,217	前回19
18	電車でGO!2	■タイトー／3月18日／ETC／3,890	再登場
19	わくぷよダンジョン　決定盤	■コンパイル／3月18日／RPG／3,458	前回18
20	輝く季節へ	■キッド／4月1日／AVG／3,259	再登場

読者人気TOP20

順位	タイトル	データ	前回
1	ファイナルファンタジーⅧ	■スクウェア／2月11日／RPG／40,484	前回1
2	ファイナルファンタジーⅦ	■スクウェア／97年1月31日／RPG／14,480	前回2
3	ゼノギアス	■スクウェア／98年2月11日／RPG／9,941	前回5
4	テイルズ オブ ファンタジア	■ナムコ／98年12月23日／RPG／9,725	前回3
5	幻想水滸伝Ⅱ	■コナミ／98年12月17日／RPG／7,348	前回4
6	東京魔人學園剣風帖	■アスミック・エース エンタテイメント／98年6月18日／AVG／5,835	前回6
7	グランツーリスモ	■SCEI／97年12月23日／RCG／5,619	前回10
8	バイオハザード 2	■カプコン／98年1月29日／AVG／5,612	前回8
9	女神異聞録ペルソナ	■アトラス／96年9月20日／RPG／5,403	前回16
10	スターオーシャン セカンドストーリー	■エニックス／98年7月30日／RPG／4,322	前回7
11	メタルギア ソリッド	■コナミ／98年9月3日／ACT／3,890	再登場
12	サガ フロンティア	■スクウェア／97年7月11日／RPG／3,458	再登場
13	ストリートファイターZERO3	■カプコン／98年12月23日／対戦ACT／3,438	前回18
14	テイルズ オブ デスティニー	■ナムコ／97年12月23日／RPG／3,025	前回12
15	beatmania(ビートマニア)	■コナミ／98年12月23日／ETC／2,809	再登場
16	久遠の絆	■フォグ／98年12月3日／AVG／2,795	前回13
17	悠久幻想曲	■メディアワークス／97年8月28日／SLG／2,624	前回11
18	R4 RIDGE RACER TYPE 4	■ナムコ／98年12月23日／RCG／2,593	再登場
19	ファイナルファンタジータクティクス	■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／2,377	前回17
20	ダブルキャスト	■SCEI／98年6月25日／AVG／2,161	前回20

ランキング・トピック

壮大な物語を紡ぐ「サガ フロンティアⅡ」。うまけりゃヒーロー「ダンスダンスレボリューション」。春を制するのはどのソフトか!?　やはり「GⅠジョッキー」なのか？　【3月17日調べ】

ショップ1▶ホビーアイランド(大阪府)　代表取締役:渡辺英一郎さん

「FFコレクション」はやっぱり売れてますね。うちの店はキャラクターゲームが好きなお客さんが多いので、「宇宙戦艦ヤマト～」(バンダイ)もかなり健闘しています。「デバイスレイン」(メディアワークス)は前評判が高く、事前に予約された方が多かったようですね。「モンスターファーム2」(テクモ)、や「オアシスロード」(アイディアファクトリー)、「コンバットチョロQ」(タカラ)も善戦しています。今後はリズム系ソフトの「ダンスダンスレボリューション」(コナミ)や「バストアムーブ2～」(エニックス)が期待できそうですね。

ショップ2▶(株)ヨドバシカメラ上野駅前店(東京都)　新里孝雄さん

「FFコレクション」は名作のセットが¥6,800というお手頃価格で手に入るためか、入荷してもすぐに売り切れてしまいますね。「FFⅧ」に関しては随分落ち着いてきてます。ついで「サイレントヒル」(コナミ)、「モンスターファーム2」、「GⅠジョッキー」(コーエー)、「トゥームレイダー3」(エニックス)が人気です。予約数の第1位はやはり「サガフロンティアⅡ」(スクウェア)ですね。ほかには、「ダンスダンスレボリューション」や、「ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～」(コナミ)なども既に多くの予約が入っています。

データ提供協力:デジキューブ、ブルート　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

SonyMusic
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
PlayStation
忍が帰ってくる。
「心・技・体」さらに磨いて――。
立体忍者活劇
天誅
忍凱旋
TM
Tenchu
Shinobi-Gaisen
「虎の巻」オリジナル任務
コンテスト開催中!!
秘密の新モード「虎の巻」が追加！
好評発売中！ 標準価格：¥4,800(税抜)
●SLPS-01901 ●プレイステーション用ソフト
DUAL SHOCK 対応
制作：(株)アクワイア
発売元：(株)ソニー・ミュージック エンタテインメント
© 1998,1999 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.
E-mail：multi@nm.sme.co.jp http://www.sme.co.jp/Tenchu/

NEXT ISSUE 次号予告

次号104号は、『サガ フロンティアⅡ』を別冊付録で徹底攻略！ もちろん『FFⅧ』も『ソウルハッカーズ』も大攻略！ メモリーカードシールもつけちゃいます！

●Coming Soon!

サガ フロンティアⅡ／デビルサマナー ソウルハッカーズ／サイレント ヒル／ペルソナ２ 罪／東京魔人學園朧綺譚／羅刹の剣／スーパーロボット大戦コンプリートボックス ほか

電撃PlayStation Vol.104は 4月9日(金)発売

表紙イラスト●To Heart（トゥハート）
©AQUAPLUS
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト（朝倉哲也）

求む!! ゲームライター募集！

DPS編集部では、私たちと一緒に誌面を作るゲームライターを募集しています。
我こそは！ という方は、①履歴書②ゲーム紹介文（800字程度）を『ライター募集係』まで送ってください（応募書類は返却しません）。
応募資格は、①東京近郊在住で、②18歳以上（高校生は不可）の方です。
面接する方に連絡いたします。

イラスト／岩瀬さとみ

電撃PlayStation Vol.103

1999年4月9日発行　第5巻　第10号　通巻99号

■発行人　塚田正晃
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台１－８
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元　角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
電話（営業）03-3238-8605
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン

STAFF

［編集長］渡部雅人
［副編集長］佐藤晴美、倉西誠一
［デスク］千木良慎二、諏訪浩樹
［編集］羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、中村需志、高橋里歌、鈴木和好
［進行］中里卓司
［ライター］本内新太郎、中村泰宏（ＣＨＩ）、佐藤裕志、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃（超音速）、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、西牧真、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、岩沢篤子、オーパーツ、ベルスタッフ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、ウォーターマーク、野崎知美、斉藤徳子、マーマーズグループ
［アシスタント］飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史
［デザイナー］斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、仲一獨デザイン事務所、デザイン ルーム ケー・ディー・アール、ローヤル企画、高野册
［写真］林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
［ホームページアドレス］
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1999 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写（コピー）、複製（転載）権を禁じます。R 本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター（電話03 3401 2382）にご連絡ください。

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

D17には、『ペルソナ2』のスペシャルムービーを収録！ 計7本のムービーと、多彩なジャンルにわたる7タイトルの体験版をご用意して、皆様のお買い上げをお待ちしておりま～す。

電撃PlayStation D17 次号D17は4月15日(木)発売

広告索引 AD INDEX

アクアプラス……片観音
アスキー……4・5
アローマ……80・81
カプコン……130・片観音
キッド……110
コーエー……220～225
ジャレコ……112
スクウェア……70～77
ソニー・コンピュータエンタテインメント……2・3・20・21
ソニー・ミュージックエンタテインメント……146・228・238
タカラ……6・12・13
デジキューブ……78・79
東京ゲームデザイナー学院……155
ナムコ……232
博報堂エンタテインメント事業局……132
ビスコ……242・243
ブロッコリー……229
フロム・ソフトウェア……表4
緑電子……111
ムービック……230
メディアワークス……133
代々木アニメーション学院……231

ゲーム雑誌は電撃だ！

電撃王……毎月8日
電撃NINTENDO64……毎月21日
電撃G'sマガジン……毎月30日
電撃Dreamcast……隔週金曜日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
1	25日	A5 A列車で行こう5(ザ・ベスト)	アートディンク	¥2800	SLG	215
2	25日	To Heart	アクアプラス	¥6800	AVG	82
3	25日	RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～	ウエップシステム	¥5800	ACT	
4	25日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	¥5800	対戦ACT	
5	25日	釣道 海釣編(ザ・ベスト)	OZクラブ	¥2800	SLG	
6	25日	テストドライブ5	カプコン	¥5800	RCG	217
7	25日	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5800	RCG	
8	25日	必殺パチンコステーションクラシック～復活! なつかしの名機たち～	サンソフト	¥3980	SLG	
9	25日	グランツーリスモ(ザ・ベスト)	SCEI	¥2800	RCG	
10	25日	ZERO PILOT 銀翼の戦士(ザ・ベスト)	SCEI	¥2800	STG	
11	25日	みんなのGOLF(ザ・ベスト)	SCEI	¥2800	SPG	
12	25日	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 甦生篇	チュンソフト	¥4800	AVG	
13	25日	子育てクイズもっとマイエンジェル	ナムコ	¥5800	ETC	
14	25日	Parlor! PRO7 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200	SLG	
15	25日	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	¥5800	RPG	
16	25日	FISHING FREAKS BassRise	バンダイ	¥5800予定	ACT	141
17	25日	FISHING FREAKS BassRise(コントローラ同梱	バンダイ	¥9800予定	ACT	
18	25日	ゴルフに行こう! トーナメント・リーダー	ビクターソフト	¥2500	SPG	
19	25日	村越正海の 爆釣シーバス・フィッシング	ビクターソフト	¥3800	SLG	
20	25日	ぱずるまにあ2	ヒューマン	¥4800	PZG	
21	25日	ONE	カプコン	¥5800	ACT	131
22	3月	パチスロマスター <Sammy SP>	ティー・イー・エヌ研究所	未定	SLG	
23	3月	水族館プロジェクト－フィッシュハンターへの道－	テイチク	¥5800予定	AVG	
24	3月	日本プロ麻雀連盟公認 手ほどき麻雀 入門編	ナグザット	¥4800予定	TBL	

●4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
25	1日	撞球re－mix ビリヤードマルチプル	アスク	¥4800	SPG	
26	1日	倉庫番難問指南	アンバランス	¥4800	PZG	
27	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RCG	
28	1日	輝く季節へ	キッド	¥6800	AVG	141,212
29	1日	愛蔵版 封神演義	コーエー	¥6800	S・RPG	
30	1日	KOEI The Best 提督の決断Ⅲ	コーエー	¥3800	SLG	
31	1日	信長の野望 将星録 with パワーアップキット	コーエー	¥9800	SLG	
32	1日	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3～旅立ちの詩～	コナミ	¥5800	AVG	141,188
33	1日	ことぶきグランプリ～めざせ原チャリキング	シスコンエンタテイメント	未定	RCG	
34	1日	競馬エイト'99 春夏	シャングリ・ラ	¥6400	ETC	
35	1日	サガ フロンティアⅡ	スクウェア	¥6800	RPG	58,140
36	1日	スパイロ・ザ・ドラゴン 初回限定版	SCEI	¥5800予定	ACT	104
37	1日	スパイロ・ザ・ドラゴン 通常版	SCEI	¥5800予定	ACT	104
38	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
39	1日	リーディングジョッキー'99春	ハーベストワン	¥5800	SLG	
40	1日	クラシックロード2	ビクターソフト	¥5800	SLG	
41	1日	エラン	ビスコ	¥4800	SLG	141,226
42	1日	R(アール)	ファブコミュニケーションズ	未定	SPG	
43	1日	VIRUS-THE BATTLE FIELD-	ポリグラム	¥4800	AVG	
44	8日	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	¥6800	RPG	
45	8日	0からの将棋「将棋幼稚園あゆみ組」	アフェクト	¥5800	TBL	
46	8日	TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	SPG	
47	8日	実戦パチスロ必勝法!サミーレヴォリューション2	サミー	¥6800	SLG	
48	8日	勇者王ガオガイガー －BLOCKADED NUMBERS－	タカラ	¥6800	AVG	
49	8日	おみせde店主	テクノソフト	¥5800	RPG	214
50	8日	ワールドスタジアム3	ナムコ	¥5800	SPG	206,233
51	8日	闇吹く夏～帝都物語ふたたび～	ビー・ファクトリー	¥5800	AVG	
52	8日	全日本プロレス～王者の魂～	ヒューマン	¥5800	SPG	
53	10日	ダンスダンスレボリューション	コナミ	¥5800	ETC	200
54	15日	バストアムーブ2～ダンス天国MIX～	エニックス	¥5800	ETC	
55	15日	バストアムーブ2～ダンス天国MIX～ 初回限定版	エニックス	¥5800	ETC	
56	15日	CINEMA英会話シリーズVol 4 ボーイズライフ	サクセス	¥6800	ETC	
57	15日	ひっとばっく	トミー	¥5800	ACT	
58	15日	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	¥6800	S・RPG	
59	15日	ナース物語(ストーリー)	毎日コミュニケーションズ	¥5800	AVG	
60	22日	悠久のエデン	アスキー	¥5800予定	RPG	
61	22日	東京魔人學園朧綺譚	アスミック・エース エンタテインメント	¥3800予定	AVG	186
62	22日	プロ麻雀「兵」2	カルチャーブレーン	¥4800予定	TBL	
63	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
64	22日	SIMPLE1500シリーズ Vol.9 THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
65	22日	サイバーオーグ	スクウェア	¥5800予定	ACT	198
66	22日	オメガブースト	SCEI	¥5800予定	STG	182
67	22日	太陽のお告げ	プログレス	¥3800	ETC	
68	28日	プロ麻雀 極PLUS(ザ・ベスト)	[illegible]	¥2800	TBL	
69	28日	ルナ シルバースターストーリー(ザ・ベスト	[illegible]	¥2800	RPG	
70	28日	麻雀やろうぜ!	コナミ	¥3800予定	TBL	
71	28日	新時代劇アクション 羅刹の剣	コナミ	¥5800予定	ACT	207
72	28日	COTTONオリジナル	サクセス	¥4800	STG	
73	28日	ファーランドサーガ 時の道標	ティーアイエル	¥6800	S・RPG	
74	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	TBL	
75	28日	BPS ザ チョイス 松方弘樹のワールドフィッシング	BPS	¥2800予定	SPG	
76	4月	ARTDINK BEST CHOICE アクアノートの休日 1996	アートディンク	¥2000	SLG	
77	4月	NBA Live99	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	SPG	
78	4月	テストドライブ オフ・ロード2	カプコン	¥5800	RCG	217
79	4月	大阪ナニワ摩天楼	キッド	¥5800	SLG	
80	4月	魔女たちの眠り -復活祭-	パック・イン・ソフト	¥3800	AVG	
81	4月	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	¥6800	STG	
82	4月	バス釣りにいこう!	バンプレスト	¥5800予定	SLG	
83	4月	有限会社 地球防衛隊	メディアリング	¥6800予定	SLG	
84	4月	スーパー・バトル・レーシング S.C.A.R.S.	UBIソフト	¥5800	RCG	

●5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
85	4日	ザ ノベルズ～ゲームセンターあらしR～	ウィジット	¥5800	AVG	
86	4日	サンコレBEST ゲームの達人	サンソフト	¥2800予定	TBL	
87	4日	ポケットダンジョン	SCEI	¥2800	RPG	
88	4日	DRAGON MONEY(ドラゴンマネー)	マイクロキャビン	¥5800	TBL	
89	13日	コナミ'80アーケードギャラリー	コナミ	¥5800	ETC	
90	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
91	20日	八神ひろきのGAME－TASTE 胸騒ぎの予感	講談社	¥5800	SLG	
92	20日	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	¥5800予定	AVG	
93	20日	CINEMA英会話シリーズVol.5 ゾンビ	サクセス	¥6800	ETC	
94	20日	金沢将棋 月	セタ	¥6800	TBL	
95	20日	たまごDEパズル	SCEI	¥4800予定	PZG	
96	20日	マリオネットカンパニー	マイクロキャビン	¥6800	AVG	210
97	27日	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800	RPG	
98	27日	ルナ2 エターナルブルー	角川書店 ESP	¥6800	RPG	209
99	27日	ビートマニア APPEND GOTTAMIX(仮)	コナミ	¥2800	ETC	
100	27日	SuperLite 1500シリーズVol.1 数独	サクセス	¥1500	TBL	
101	27日	SuperLite 1500シリーズVol.2 ナンクロ	サクセス	¥1500	TBL	
102	27日	SuperLite 1500シリーズVol.3 おえかきパズル	サクセス	¥1500	TBL	
103	27日	Racing Lagoon	スクウェア	¥5800予定	RPG	126
104	27日	ブザービーター Vol.1	SCEI	¥2000予定	ETC	
105	27日	ブザービーター Vol.2	SCEI	¥2000予定	ETC	
106	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説	徳間書店	¥5800予定	TBL	
107	27日	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説限定版	徳間書店	¥5800予定	TBL	
108	27日	本格派DE1300円 加藤一二三 九段 将棋倶楽部	ヘクト	¥1300	TBL	
109	27日	ますますお得DE2000円 加藤一二三 九段 将棋倶楽部&キャデラック	ヘクト	¥2000	TBL	
110	27日	本格派DE1300円 キャデラック	ヘクト	¥1300	TBL	
111	27日	本格派DE1300円 麻雀倶楽部	ヘクト	¥1300	TBL	
112	27日	ますますお得DE2000円 麻雀倶楽部&キャデラック	ヘクト	¥2000	TBL	
113	27日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
114	5月	A列車で行こうZ めざせ!大陸横断	アートディンク	¥4800	SLG	215
115	5月	ロボ・ピット～ポップコレクション1280円vol.1～	アルトロン	¥1280	対戦ACT	
116	5月	SD飛龍の拳	カルチャーブレーン	未定	対戦ACT	
117	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
118	5月	エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ	未定	STG	
119	5月	ロジック麻雀 創龍 三人打ち	日本一ソフトウェア	¥5800	TBL	218
120	5月	倫敦精霊探偵団	バンダイ	¥5800	AVG	
121	5月	あすか120%FINAL Burning Fest	ファミリーソフト	¥5800	対戦ACT	

●6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
122	3日	せがれいじり	エニックス	¥5800	ETC	
123	3日	ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	未定	AVG	
124	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	STG	
125	3日	サンコレBEST へべれけステーション ポポイっと	サンソフト	¥2800	PZG	
126	10日	スーパーロボット大戦コンプリートボックス	バンプレスト	¥6800	S・RPG	14
127	10日	目指せエアラインパイロット	トワイライトエクスプレス	¥6800	SLG	
128	17日	CINEMA英会話シリーズVol.6 愛の果てに	サクセス	¥6800	ETC	
129	24日	UFO －A DAY IN THE LIFE－	アスキー	¥5800予定	ETC	
130	[illegible]	[illegible]	[illegible] ESP	[illegible]	RPG	128
131	24日	スレイヤーズろいやる2	角川書店 ESP	¥5800	RPG	
132	24日	SuperLite 1500シリーズVol4 カーリング	サクセス	¥1500	SPG	
133	24日	SuperLite 1500シリーズVol5 アルムプレスト	サクセス	¥1500	TBL	
134	24日	SuperLite 1500シリーズVol6 アステロイド	サクセス	¥1500	STG	
135	24日	SuperLite 1500シリーズVol.7 テナントウォーズα	サクセス	¥1500	TBL	
136	6月	ミスランド～ポップコレクション1280円vol.2～	アルトロン	¥1280	PZL	
137	6月	ミスティックドラグーン	エクシング・エンタテイメント	未定	RPG	218
138	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
139	6月	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800予定	RPG	
140	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	194
141	6月	スーパーチャイニーズファイターEX	カルチャーブレーン	未定	対戦ACT	
142	6月	ブルムイ ブルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥5800予定	RPG	
143	6月	メルティランサー THE 3rd PLANET	コナミ	未定	SLG	196
144	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
145	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
146	6月	俺の屍を超えてゆけ	SCEI	¥5800予定	RPG	
147	6月	ロード オブ モンスターズ	SCEI	¥5800予定	ETC	
148	6月	とんでもクライシス!	徳間書店	¥5800予定	ACT	
149	6月	Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	日本テレネット ウルフチーム	¥5800予定	AVG	
150	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ETC	
151	6月	ツインズストーリー きみにつたえたくて	バンサーソフトウェア	¥5800予定	SLG	
152	6月	バカバカパッション	プロデュース	¥5800予定	ETC	
153	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ACT	219

●春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
154	春	PANZER FRONT	アスキー	未定	SLG	
155	春	70年代風ロボットアニメ ゲッP－X	アローマ	¥6800予定	STG	
156	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定	AVG	
157	春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定	AVG	
158	春	MEREMANOID～マーメノイド	エクシング・エンタテイメント	未定	RPG	
159	春	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5800	SLG	
160	春	NBAパワーダンカーズ	コナミ	未定	SPG	
161	春	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定	SPG	
162	春	グリントグリッター	コナミ	¥5800予定	AVG	
163	春	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定	ACT	
164	春	キミにSteady	シーディーブロス	未定	SLG	
165	春	THE ビストロ	シスコンエンタテイメント	未定	SLG	
166	春	レストランドリーム	テイチク	未定	SLG	
167	春	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
168	春	ちっぽけラルフの大冒険	NEW	¥5800予定	ACT	
169	春	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定	AVG	

ジャンルの表記 ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

170	春	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定	RPG	
171	春	～ミスタープロスペクター～ほりあてくん	リズミックス	¥2800	RPG	

●7月以降発売予定のソフト

172	15日	Lord of Fist	メディアワークス	¥5800予定	対戦ACT	
173	7月	アクアノートの休日2	アートディンク	¥5800予定	SLG	
174	7月	栄冠は君に4	アートディンク	¥5800予定	SLG	
175	7月	シティー ブラボー!～ポップコレクション1280円vol.3～	アルトロン	¥1280	SLG	
176	7月	稲川淳二の怪談物語	ヴィジット	¥5800	AVG	
177	7月	DINO CRISIS	カプコン	¥5800	AVG	
178	7月	バーチャル飛龍の拳2ダッシュ	カルチャーブレーン	¥2800	対戦ACT	
179	7月	必殺パチンコステーション6～がきデカ&ジャマイカ～	サンソフト	¥4900	SLG	
180	7月	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥7800予定	ACT	
181	7月	ブレードメーカー	翔泳社	未定	RPG	
182	7月	どこでもいっしょ	SCEI	未定	ETC	
183	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ サユリ編	SME	未定	SLG	
184	7月	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ編	SME	未定	SLG	
185	7月	海のぬし釣り～宝島に向かって～	パック・イン・ソフト	¥4800	RPG	
186	7月	ポケットファミリー～しあわせ家族計画～	ハドソン	未定	ETC	
187	8月	マイティヒット～ポップコレクション1280円vol.4～	アルトロン	¥1280	STG	
188	8月	金田一少年の事件簿～青龍伝説殺人事件～	講談社	未定	AVG	
189	8月	探偵神宮寺三郎 EarlyCollection	データイースト	¥4200予定	AVG	

●夏発売予定のソフト

190	夏	マリア2 受胎告知の謎	アクセラ	未定	AVG	208
191	夏	ガレリアンズ	アスキー	未定	AVG	
192	夏	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定	AVG	
193	夏	東京惑星プラネトキオ	アスミック・エース エンタテインメント	未定	AVG	
194	夏	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	未定	S・RPG	
195	夏	ペルソナ2 罪	アトラス	¥6800	RPG	120
196	夏	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ WINTER	イマジニア	¥3980	ETC	
197	夏	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ AUTUMN	イマジニア	¥3980	ETC	
198	夏	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ SUMMER	イマジニア	¥3980	ETC	
199	夏	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ SPRING	イマジニア	¥3980	ETC	
200	夏	プラネットライカ	エニックス	未定	RPG	192
201	夏	ポップン・タンクス!	エニックス	未定	対戦ACT	
202	夏	Little Lovers She so game	NTT出版/日経映像	¥6800予定	恋愛RPG	
203	夏	ゲートキーパーズ	角川書店/ESP	未定	S・RPG	
204	夏	モンスター・コレクション	角川書店/ESP	¥5800予定	RPG	
205	夏	ガイアマスター(仮)	カプコン	¥5800予定	TBL	202
206	夏	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定	対戦ACT	
207	夏	SIMPLE1500シリーズ Vol.12 THEクイズ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
208	夏	SIMPLE1500シリーズ Vol.11 THEピンボール	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
209	夏	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800	SLG	
210	夏	シーバス1-2-3 DESTINY!運命を変える者!	ジャレコ	¥5800	A・RPG	216
211	夏	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	スクウェア	未定	A・RPG	114
212	夏	グランツーリスモ2	SCEI	未定	RCG	
213	夏	PAQA	SCEI	未定	ETC	
214	夏	ピノッチアのみる夢	タカラ	未定	SLG	
215	夏	ACID(アシッド)	たき工房	未定	STG	
216	夏	ストリートスクーターズ	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定	RCG	18
217	夏	フォーミュラ・ニッポン'99～レーシングドライバーになろう!～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定	RCG	
218	夏	LOVE² トロッコ	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定	ACT	18
219	夏	ルングルング～ドロシーの大冒険～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定	AVG	18
220	夏	ワールドツアーコンダクター ～世界夢紀行～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定	AVG	18
221	夏	マイガーデン	テクノソフト	未定	SLG	
222	夏	クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店	¥1800	ETC	
223	夏	クリックまんが オペラ座の怪人	徳間書店	¥1800	ETC	
224	夏	クリックまんが 銀河英雄伝説1 永遠の夜の中で	徳間書店	¥1800	ETC	
225	夏	クリックまんが クリックの日	徳間書店	¥1800	ETC	
226	夏	クリックまんが ダイナミック ロボット大戦1	徳間書店	¥1800	ETC	
227	夏	Lの季節 A piece of memories	トンキンハウス	未定	AVG	
228	夏	FISH EYES2	パック・イン・ソフト	未定	ETC	
229	夏	SDガンダム G GENERATION－0	バンダイ	¥6800予定	SLG	
230	夏	一撃 鋼の人	バンダイ	¥5800	SLG	218
231	夏	ゲッターロボ大決戦!	バンダイビジュアル	¥6800予定	SLG	211
232	夏	PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定	AVG	
233	夏	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	未定	STG	213
234	夏	クイズ キャラおけドン! 東映特撮ヒーローPART1	バンプレスト	未定	ETC	218
235	夏	PART'S DIK	バンプレスト	¥5800予定	ACT	
236	夏	プレイスタジアム4 不滅の大リーグボール	バンプレスト	¥5800予定	SPG	218
237	夏	かえるのえほん(仮)	ビクターソフト	未定	ETC	
238	夏	ミラノのアルバイトコレクション	ビクターソフト	未定	ETC	
239	夏	リモートコントロール・ダンディ～戦え!(株)ロボット警備隊～(仮)	ヒューマン	未定	ACT	
240	夏	建設機械シミュレーター KENKIいっぱい!	富士通パソコンシステムズ	¥5800	SLG	
241	夏	SPRIGGAN LUNAR VERSE	フロム・ソフトウェア	未定	ACT	
242	夏	ECHO NIGHT #2 ～眠りの支配者～	フロム・ソフトウェア	未定	AVG	
243	夏	99甲子園	魔法	¥5800予定	SPG	
244	夏	花火2 スターマイン	魔法	¥5800予定	SLG	

●9月以降発売予定のソフト

245	9月	マジカルドロップF～大冒険もラクじゃない!～	データイースト	¥5800予定	PZG	
246	11月	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800予定	AVG	
247	秋	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定	RPG	
248	秋	アークザラッドⅢ	SCEI	未定	RPG	124
249	秋	スプーキー・プーキー!～おばけのドキドキ大作戦～	ティー・ワイ・オー エンタテインメント	未定	ACT	
250	秋	COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァンパイアーズ)	バンダイ	¥6800予定	AVG	
251	秋	Silent Bomber	バンダイ	¥5800予定	ACT	
252	秋	星神(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-(仮)	マックスファイブ	未定	未定	
253	12月	閉鎖病院(仮)	ヴィジット	未定	ETC	
254	冬	ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定	AVG	
255	冬	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定	SLG	

●1999年発売予定のソフト

256	1999年	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800	RPG	
257	1999年	アニメチック・ストーリーゲーム① カードキャプターさくら クロウカード編	アリカ	未定	ETC	
258	1999年	Knights of GENESIS	エスコット	未定	S・RPG	
259	1999年	Pixygarden	エスコット	未定	SLG	
260	1999年	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定	RPG	8
261	1999年	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	未定	AVG	
262	1999年	ジャングル パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定	STG	
263	1999年	鬼眼城	講談社	¥5800	AVG	
264	1999年	ガンホーブリゲイド	トミー	未定	SLG	
265	1999年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定	STG	
266	1999年	逮捕しちゃうぞ(仮)	パイオニアLDC	未定	AVG	
267	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800	SLG	
268	1999年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800	AVG	
269	1999年	ぱーむたうん	毎日コミュニケーションズ	¥4800予定	TBL	
270	1999年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800	STG	

●発売日未定のソフト

271	未定	厄惨	アイディアファクトリー	¥5800予定	AVG	
272	未定	インターナショナル ラリー チャンピオンシップ	アスキー	未定	RCG	
273	未定	シルバー事件	アスキー	未定	AVG	
274	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定	AVG	
275	未定	魔道霊士シュオン	アスキー	¥6800	RPG	
276	未定	リングライズ	アスキー	¥5800	ACT	
277	未定	ぽのぽーど	アミューズ	¥4800	TBL	
278	未定	最強の将棋	アンバランス	¥7800予定	TBL	
279	未定	NEUES(ノイエス)	エスコット	未定	SLG	
280	未定	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	未定	SLG	
281	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	SLG	
282	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800	STG	
283	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定	SPG	
284	未定	サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー	未定	RCG	
285	未定	トロンにコブン	カプコン	未定	ACT	190
286	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定	AVG	
287	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定	RPG	
288	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定	ACT	
289	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定	AVG	
290	未定	Ziii O' II	コーエー	¥6800予定	RPG	
291	未定	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定	SLG	
292	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定	SLG	
293	未定	ハーレムビート	コナミ	未定	未定	
294	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
295	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定	RCG	
296	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
297	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定	STG	
298	未定	HEART OF DARKNESS	サミー	¥5800	ACT	
299	未定	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアアート	¥5800	SLG	
300	未定	バーチャルリモコン(ヘリパート1)	スリーディ	未定	ETC	
301	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定	ACT	
302	未定	Captain Blasto(キャプテンブラスト)	SCEI	¥5800予定	AVG	
303	未定	ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI	未定	ETC	
304	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定	TBL	
305	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定	RPG	
306	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定	AVG	
307	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定	PZG	
308	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定	AVG	
309	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定	SPG	
310	未定	俺のヨット(仮)	トミー	未定	SPG	
311	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定	STG	
312	未定	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定	A・RPG	
313	未定	よしもとの名探偵(仮)	ナムコ	未定	AVG	
314	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定	ETC	
315	未定	タイプレーク	パディ	未定	SPG	
316	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定	S・RPG	
317	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定	RPG	
318	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定	ACT	
319	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定	AVG	
320	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ピング	¥5800	SLG	
321	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定	AVG	
322	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800	SLG	
323	未定	ガルル～ライディング レヴォリューション～	メサイヤ	未定	RCG	
324	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定	STG	

電撃攻略王 D

PS攻略本発売スケジュール

やっぱり電撃だね!

■好評発売中

デバイスレイン 公式攻略ガイド&ファンブック
定価：1,200円+税

ギャロップレーサー3 公式攻略ガイド
定価：950円+税

To Heart 完全攻略ガイド
定価：950円+税

■4月発売予定

ザ・キング・オブ・ファイターズ '98 ドリームマッチネバーエンズ 完全攻略ガイド
1日発売予定 定価：1,300円+税

スーパーロボット大戦F 完結編 完全攻略ガイド
15日発売予定 予価：1,000円+税

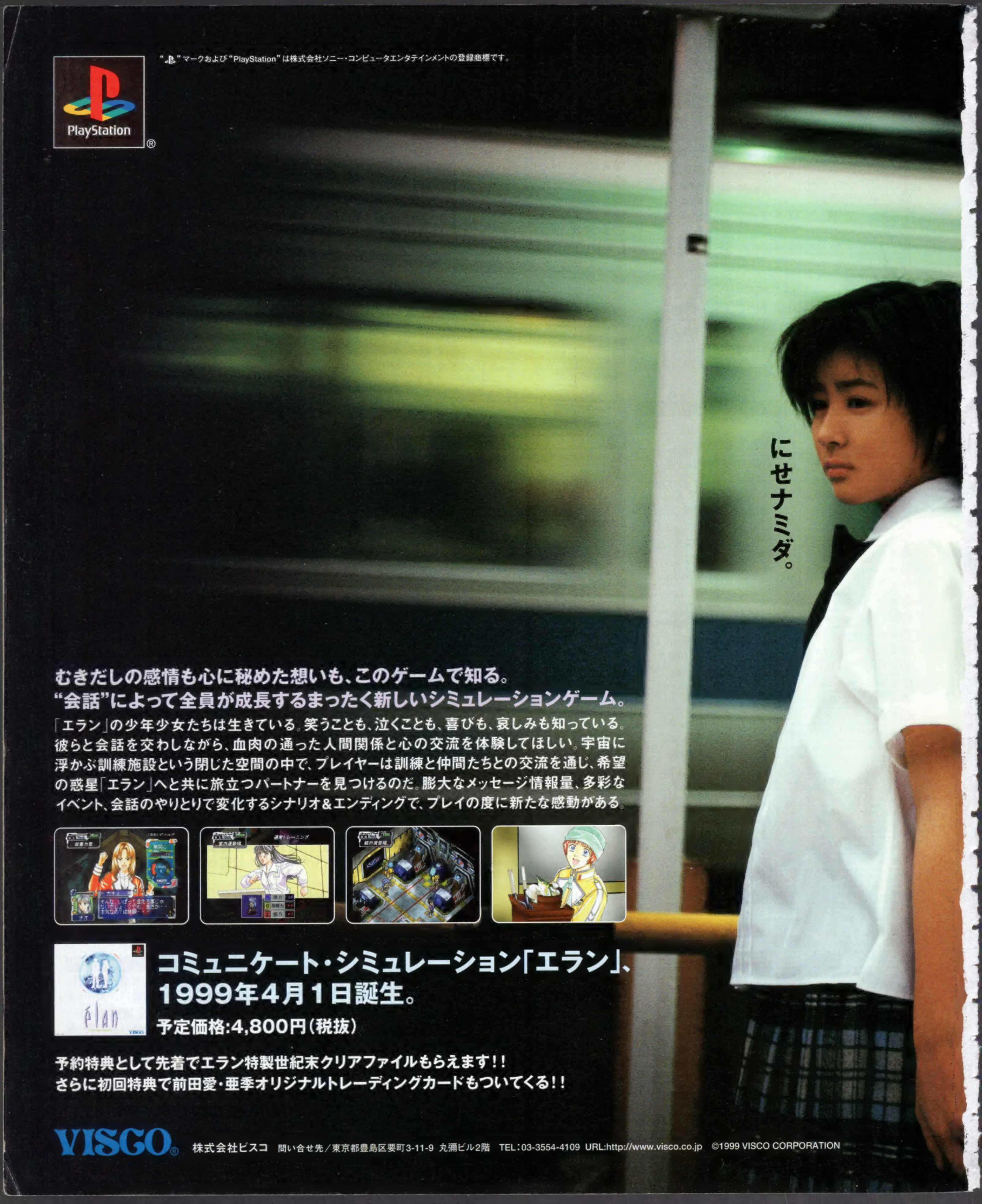
電撃ウラワザ王1999～2000完全版
15日発売予定 定価：1,350円+税

ミリオンクラシック 完全攻略ガイド
15日発売予定 予価：950円+税

トゥームレイダー3 完全攻略ガイド 全ルート掲載版
16日発売予定 定価：1,200円+税

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト(フォーファミリーを含む)のものです。価格はすべて税別です。

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。


"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
PlayStation
にせナミダ。
むきだしの感情も心に秘めた想いも、このゲームで知る。
"会話"によって全員が成長するまったく新しいシミュレーションゲーム。
「エラン」の少年少女たちは生きている。笑うことも、泣くことも、喜びも、哀しみも知っている。彼らと会話を交わしながら、血肉の通った人間関係と心の交流を体験してほしい。宇宙に浮かぶ訓練施設という閉じた空間の中で、プレイヤーは訓練と仲間たちとの交流を通じ、希望の惑星「エラン」へと共に旅立つパートナーを見つけるのだ。膨大なメッセージ情報量、多彩なイベント、会話のやりとりで変化するシナリオ&エンディングで、プレイの度に新たな感動がある。
élan
コミュニケート・シミュレーション「エラン」、
1999年4月1日誕生。
予定価格:4,800円(税抜)
予約特典として先着でエラン特製世紀末クリアファイルもらえます!!
さらに初回特典で前田愛・亜季オリジナルトレーディングカードもついてくる!!
VISCO
株式会社ビスコ　問い合せ先/東京都豊島区要町3-11-9 丸彌ビル2階　TEL:03-3554-4109 URL:http://www.visco.co.jp ©1999 VISCO CORPORATION

感情と遊ぼう。
つくり笑い。
喜怒哀楽ゲーム
élan
communicate simulation

電撃PlayStation Vol.103
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年4月9日発行（隔週金曜日発行）第5巻第10号通巻99号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円　本体467円
T1124482040497
©Media Works 1999　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24482-4／9